

commodore

NIGHT MOVES

COMMODORE

64/128



NIGHT MOVES

ENGLISH

GAME	PAGE
SHADOW WARRIORS.....	1
SLY SPY.....	2
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	4
NIGHTBREED.....	6

GERMAN

GAME	PAGE
SHADOW WARRIORS.....	17
SLY SPY.....	19
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	21
NIGHTBREED.....	22

SPANISH

GAME	PAGE
SHADOW WARRIORS.....	33
SLY SPY.....	35
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	37
NIGHTBREED.....	38

FRENCH

SHADOW WARRIORS.....	9
SLY SPY.....	10
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	12
NIGHTBREED.....	14

ITALIAN

SHADOW WARRIORS.....	25
SLY SPY.....	27
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	29
NIGHTBREED.....	30

DUTCH

SHADOW WARRIORS.....	41
SLY SPY.....	43
MIDNIGHT	
RESISTANCE.....	45
NIGHTBREED.....	46

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Handed down since the turmoil of Medieval warring States are five secret Ninjitsu techniques known only to the Shadow Warriors.

In the concrete jungle of an American metropolis chaos has broken loose, an Oriental demon has possessed the strength of the greatest Warrior and has summoned forth a squad of ghoulish assassins who must be stopped.

This duty falls to you, the last in a line of legendary combatants and the only saviour of a threatened city...Shadow Warrior, the hero of the '90s.

LOADING

COMMODORE 64/128

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

COMMODORE

This is a one player game controlled by joystick only in port 1.

H PAUSE/UNPAUSE GAME

1-4 Key Selection

5 End of level Guardian, Health, Bombs

6 Clock

7-8 Key Selection or Rock

9-10 Key Selection or Rock

11-12 Key Selection or Rock

13-14 Key Selection or Rock

15-16 Key Selection or Rock

17-18 Key Selection or Rock

19-20 Key Selection or Rock

21-22 Key Selection or Rock

23-24 Key Selection or Rock

25-26 Key Selection or Rock

27-28 Key Selection or Rock

29-30 Key Selection or Rock

31-32 Key Selection or Rock

33-34 Key Selection or Rock

35-36 Key Selection or Rock

37-38 Key Selection or Rock

39-40 Key Selection or Rock

41-42 Key Selection or Rock

43-44 Key Selection or Rock

45-46 Key Selection or Rock

47-48 Key Selection or Rock

49-50 Key Selection or Rock

51-52 Key Selection or Rock

53-54 Key Selection or Rock

55-56 Key Selection or Rock

57-58 Key Selection or Rock

59-60 Key Selection or Rock

61-62 Key Selection or Rock

63-64 Key Selection or Rock

65-66 Key Selection or Rock

67-68 Key Selection or Rock

69-70 Key Selection or Rock

71-72 Key Selection or Rock

73-74 Key Selection or Rock

75-76 Key Selection or Rock

77-78 Key Selection or Rock

79-80 Key Selection or Rock

81-82 Key Selection or Rock

83-84 Key Selection or Rock

85-86 Key Selection or Rock

87-88 Key Selection or Rock

89-90 Key Selection or Rock

91-92 Key Selection or Rock

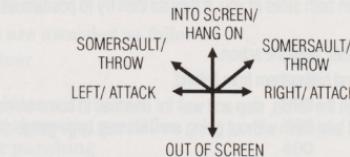
93-94 Key Selection or Rock

95-96 Key Selection or Rock

97-98 Key Selection or Rock

99-100 Key Selection or Rock

JOYSTICK CONTROLS



STATUS AND SCORING

The status panel shows swords indicating the number of lives remaining, energy is displayed above them.

Points are awarded as follows:-

Killing an enemy	100 points
Breaking an object	50 points
Killing end of level Guardian	1000 points
Completion of level	1000 points
Bonuses are found when objects are smashed as follows:	

Small Ninja	extra life
Sword	Sword
Blue pill	1 point of energy
Red pill	2 points of energy
Small ruby	100 points
Large ruby	300 points

The timer is reset back to 99 after completing each level and after completing a section of the game.

GAMEPLAY

The player progresses through each level and meets various enemies along the way. The Ninja in this game has perfected the techniques of the Triple Blow Combination, The Flying Neck Throw, the Hang Kick, the Phoenix Backflip and the Tightrope technique.

As he cuts a swathe through each zone, items appear from within trash cans, signs and telephone booths. His mission is to fight his way through six of the toughest neighbourhoods in America as he collects these items and destroys the assassination squads on his way to the final conflict with the evil Demon.

HINTS AND TIPS

Try not to let enemies get on both sides of you. If they do then try to position an object between you.

Use objects to 'take a breather' from the action.

Try jumping over enemies and hitting them from behind.

Do not rush quickly through the levels, stop and wait for enemies to come on screen individually or in pairs and take them without going on. This way large gangs of baddies will be avoided.

SHADOW WARRIORS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates,
Ocean Software Limited,
6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note this does not affect your statutory rights.

CREDITS

© 1989 Tecmo Ltd.
Conversion by Teque Software
Music by Matt Furniss
Produced by DC Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

SLY SPY

The hit coin-op game bringing espionage and action with 9 levels of thrills and excitement. Innovative game features with a host of differing scenarios from high-powered sports cars to underwater guerilla warfare. Rescue a beleaguered nation from the oppressive regime of the 'Council for World Domination'.

LOADING

COMMODORE 64/128

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

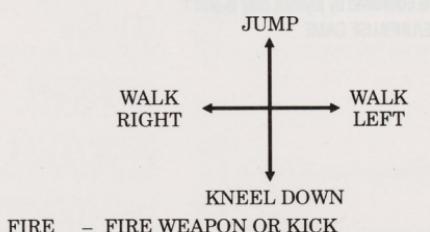
PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

JOYSTICK



This game is controlled by joystick only with the following additional keys:

RUN/STOP	PAUSE
Q	RESTART GAME
F1	TOGGLE MUSIC/FX

GAMEPLAY

Your aim is to progress through 9 levels of play to defeat C.W.D. - The Council for World Domination.

The levels take place in the following scenarios:

SKY DIVING

ON MOTORCYCLE

WALKING

SCUBA DIVING

Along the way you can pick up various icons that will increase your power:-

GOLDEN GUN	- Each time this icon is collected a part of the Golden Gun is awarded to you. When you collect five parts the gun is complete. The gun only lasts a short time but it is very powerful.
FLASHING B	- This will give you more bullets.
COLA CAN	- This will give you more energy.
CLOCK	- This will give you more time
MACHINE GUN	- This will change your pistol into a machine gun.

STATUS AND SCORING

The following is displayed in the status panel:-

1. Weapon Indicator
This can contain one of the following:-
Pistol, Machine Gun, Golden Gun
If no icon appears this indicates that you are fighting without bullets.
2. Sly, Health Indicator
3. End of level Baddie, Health Indicator
4. Clock

5. Bullets remaining
6. Golden Gun Indicator
7. Score

Points are awarded as follows:-

Sky Diver	400
Dog	500
Big Soldier with barrel	800
Soldier throwing grenades	700
Soldier punching	400
Soldier firing gun	1000
Punk	1200
Motorbike	1000
Jetpack Man	700
Mines	500
Divers	1000
Jetpack Divers	700
Sharks	400
End of level Baddie	10,000

An additional bonus will be awarded which is calculated on Time Remaining x 200.

HINTS AND TIPS

- Try to learn the maps so that you can quickly get the Golden Gun.
- It is better to progress slowly taking care not to get hit.
- Shoot the Jetpack Men as soon as you can.
- Do not shoot too quickly when you get the machine gun as it will use a lot of bullets.

SLY SPY

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr. Yates,
Ocean Software Limited,
6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Software Creations
Produced by D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd

MIDNIGHT RESISTANCE

SCENARIO

A ruthless Commissar, leader of a vicious regime of megalomaniacs, has kidnapped your family. (including your Grandfather - a world famous scientist) in a desperate bid for dictatorial power over the earth.

Can you rescue your relatives before the evil Commissar forces your Grandfather to use his superior weaponry research in order to enforce his own tyranny throughout the planet? Pit your wits against an obsessive army, their tortuous traps and a convoy of menacing machinery.

LOADING

COMMODORE 64/128

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN) then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE:

This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "**,8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

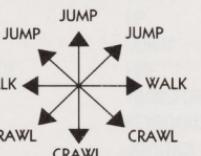
CONTROLS

This is a one player game controlled by joystick only with the following additional keys:

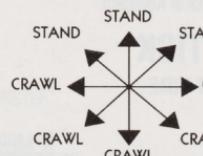
SPACE BAR	—	FIRE BACKPACK
SHIFT LOCK	—	PAUSE GAME

JOYSTICK CONTROL

WHEN STANDING



WHEN CRAWLING



Press fire button to activate current weapon.

When the fire button is pressed the current action (standing, walking, crawling, jumping) is held. i.e. you may walk and shoot in all directions and crawl and shoot in all directions if the fire button is depressed.

Press the space bar to release current 'back pack' weapon.

To collect an item (i.e. a key or weapon) just walk over it.

To climb a ladder push joystick up when located in the appropriate position. (e.g. standing/crawling beneath the ladder).

GAMEPLAY

The game consists of five levels of all-out action. You must manoeuvre through each landscape and overthrow the various adversaries in your rescue attempt.

When destroyed, some of the enemies will drop keys which you may collect. You can only carry six. These may be used to buy extra weapons, back-packs and features from the weapon rooms. These are situated at the end of each level and contain six different types of weapon. However you have a limited budget so you must be careful when making your selection. The weapons within your budget will flash as you walk past their cabinets and to make your purchase you must jump up and collect it as it falls.

STATUS AND SCORING

The following is displayed on screen:-

KEYS

This shows the number of keys held (up to six at any one time). These can be traded for weapons and extra credits at the end of each level.

HEARTS

These indicate the number of lives remaining.
CURRENT WEAPON/ This shows the number of rounds
BACKPACK WEAPON remaining.

CURRENT SCORE Number of points achieved.

HINTS AND TIPS

Use your weapons sparingly - you only have a limited ammunition supply for each.

Select the most appropriate weapons for the tasks ahead

Don't be too worried about collecting the keys - you can only carry six and there are usually plenty of carriers on each level.

Don't spend too long choosing your weapons - you may end up with none at all.

MIDNIGHT RESISTANCE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Commodore

Coding by Robbie Tinman
Graphics by Ivan Davies
Music by Keith Tinman
Produced by Paul Finnegan and D.C. Ward
© 1990 Ocean Software Ltd.

NIGHTBREED

SCENARIO

You are Boone, one of the NIGHTBREED.

You begin your journey at the gates of the Necropolis, a graveyard above an underground labyrinth where the Nightbreed live called Midian. Your task is to save the Nightbreed, a race older than man, of fantastic beings, shape-changers who are being attacked by man's jealousy in the form of the 'Sons of the Free' an evil organization which come to destroy them - and you if they can.

LOADING

COMMODORE 64/128

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of different parts. Depending on the route you take, the loading may not be sequential on the tape. To assist you, an on-screen message will tell you which file it is searching for, and which file it is currently reading. The list below illustrates the sequential order that these parts appear on the tape. You may need to fast forward or rewind the tape in order to find the appropriate section. It is advisable to reset the tape-counter at the start of the tape and then make a note of the tape-counter number as each file is found.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

NOTE: SIDE B is identical to SIDE A

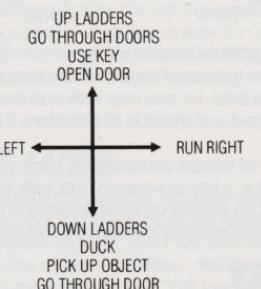
DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*,.8,1 (RETURN) - the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

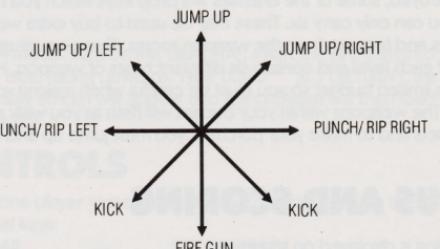
CONTROLS

Nightbreed is a one player game and all versions of the game may be controlled by either Joystick or Keyboard.

JOYSTICK WITHOUT FIRE



WITH FIRE



KEYBOARD CONTROLS

Z	LEFT
X	RIGHT
;	UP
/	DOWN
SPACE	FIRE
F1	TRANSFORM TO MONSTER
F3	KEYBOARD SELECT
F5	JOYSTICK SELECT (PORT 2)
P	PAUSE

GAMEPLAY

THE CHARACTERS

BOONE is a man being treated for psychiatric disorder, he is told by Doctor Decker that he is responsible for a series of terrible murders. He then tries to commit suicide and, while in hospital, is told of a place where all his sins can be forgiven, a place of wonderful beings, a place called MIDIAN. He makes his way to Midian but unwittingly unleashes man on the NIGHTBREED.

The NIGHTBREED are a tribe of shape-changing beings, all that are left of a race of beings who have almost been wiped out by man.

The Nightbreed are mostly passive - you have to avoid them rather than fight them. There are several types of Breed:

BIG FLY	- This swoops down and knocks you over if you don't kneel to avoid it. It cannot be harmed.
FATMAN	- He gets in your way and moves very slowly. He also vomits and this is poisonous if touched.
SNAKEMAN	- He sits there and rattles his tail. If you go near him he may strike you pushing you back off the screen. It must be punched and kicked off the screen.
THE BERSERKERS	- Large and lumbering, he walks up to you and punches you with his big fist. You must hit him off the screen.
FLYING TEETH	- This flies on the screen at head height and if you don't duck it knocks you over.
HEAD MONSTER	- This is a large Berserker that hits you, but when you hit it its head flies around hurling insults at you.
ROOF CRAWLER	- This crawls along the roof dropping rocks on you.

HOPPER

- This hops around the room and if it hits you knocks you over.
- A scorpion with a man's head, it creeps towards you and strikes you with his tail.

SCORPION MAN

- This is a huge eyeball which moves about the top of the screen and tries to look into your eyes. When it does a ray comes out and if you don't look away it harms you.

EYEBALL MONSTER

- The SONS OF THE FREE are an evil organisation who have come to destroy the Nightbreed and Midian. They are armed to the teeth with Rocket Launchers, Flame Throwers, Machine Guns, Grenades, etc.
- The Sons of the Free either appear on the ground or can drop from above.

There are five types of Sons of the Free:-

- HAND TO HAND
- HAND GUN
- They run towards you and start punching and kicking.
- They fire several shots at you until they run out of bullets or you get near them. They then revert to hand to hand combat. (If you kill them and their gun still has bullets left you can collect it.)

MACHINE GUN

- They fire a machine gun at you in bursts but if you get too close or they want to stop they revert to hand to hand combat.

ROCKET LAUNCHER

- They kneel down with the launcher and a sight appears over the Son of the Free and homes in on you. If the sight locks on to you then the rocket is launched and is very difficult to avoid.

FLAME THROWER

- They try to stay at a certain distance from you moving backwards and forwards firing their flame throwers. The flame either goes straight (jump over them) or upwards (duck). They move slower than you so you can get near them. They then revert to hand to hand combat.

The MASK is the alter-ego of Boone's doctor. Doctor Decker is in fact the mass murderer and follows Boone to Midian and then leads the Sons of the Free there. Boone must defeat the Mask to complete the game.

As well as the Sons of the Free and the Nightbreed you will encounter other hazards:-

- MINES
- Step on these and you are blown into the air. The surrounding area is also destroyed.
- TIME BOMBS
- These are thrown on from the side and tick away and explode if you do not get to them in time.
- GRENADES
- These are thrown in and travel across the screen and explode on contact if you do not jump over them.
- GROUND-FIRES
- These flare up and burn if touched.

FALLING FIRES

- These are like ground fires but drop from above.
- FALLING ROCKS These hurt if you get hit.
- BERSERKERS HANDS These grab you from below and knock you over.
- ENERGY DROPLETS drift upwards from the ground and will replenish your energy on contact.

In order to complete the entire game you must do the following:

- 1) Collect the 3 keys to Midian; one is located on each level. In order to obtain the 3rd key, you must defeat the MASK (although he will subsequently escape).
- 2) Work your way around the Necropolis and down through Midian to the Nightbreeds' God, BAPHOMET, who will then baptize you. This will enable you to transform into CABAL for short periods of time. CABAL can withstand attack better than BOONE and has greater strength than his alter-ego.
- 3) Open the door to the BERSERKERS chamber.
- 4) Work your way up to the surface of Midian to free the Breed. They then tell you that the MASK has your girlfriend, LORI.
- 5) Descend back down and engage in the ultimate battle with the MASK. With victory achieved, you must get back to the surface of Midian where you will be re-united with LORI.

PASSKEY TO SKIP GAME PARTS

The game uses a graphical password entry system. The player has the option to create a key from pieces laid out on the screen. The correct keys allow the player to enter further on in the game. These keys are displayed at certain points on the background.

The players lives and objects held are changed as appropriate.

STATUS PANEL

The status is displayed on two panels, one above and one below the playing area and consists of:

BOONE'S STATUS	— Boone's head changes colour and definition when he transforms into a monster and back into a man.
MESSAGE AREA	— This displays general messages to the player such as warning, loading information and insults!
POWER LEVEL AND LIVES	— These two are combined in the form of three heads which pixel away into skulls as Boone is hurt. After a complete head is a skull Boone falls over, dies and is then resurrected by Baphomet. After the last life is gone Boone dies and the game ends. If Boone gains some energy only the present head will turn back from a skull, so once you have lost a head it is gone for good.
HELD OBJECTS	— These are displayed on the bottom panel.

HINTS AND TIPS

- Don't fight if you don't have to as this will drain energy.
- Save the Gun for really nasty protagonists.
- Replenish energy as much as possible.
- Try and find the quickest way between objectives.
- Make a map.
- Strike hard and fast.
- Always pick up gun magazines.

NIGHTBREED

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.
THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If, for any reason, you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr. Yates,
Ocean Software Limited,
6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Impact Software Development Ltd.
Music by Matthew Cannon
©1990 Morgan Creek Productions
©1990 Ocean Software Ltd.
All rights reserved.

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Transmis depuis les agitations entre Etats belligérants au moyen âge, le secret de cinq techniques du Ninjutsu n'est connu que des "Shadow Warriors" (les guerriers fantômes). Dans la jungle en béton d'une métropole américaine, le chaos s'est déchaîné et un démon oriental est maintenant en possession de la force du plus grand Guerrier. Ce démon a rassemblé un groupe de goules qui doivent être arrêtées absolument.

C'est là que commence votre devoir, vous qui êtes le dernier descendant d'une lignée de combattants légendaires et le seul capable de sauver une ville en péril....SHADOW WARRIOR, le héros des années 90.

CHARGEMENT

COMMODORE 64/128

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETUR), puis suivez les instructions du C64.

Note: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

COMMODORE

C'est un jeu pour une seule personne qui ne fonctionne qu'avec une manette reliée à port No. 1 de votre ordinateur.

H PAUSE/REPRISE DU JEU

UTILISATION DE LA MANETTE

VERS L'ÉCRAN/
ACROCHEZ-VOUS

SAUT PERILLEUX/ LANCER

SAUT PERILLEUX/ LANCER

VERS LA GAUCHE/
ATTAQUE

VERS LA DROITE/
ATTAQUE

HORS DE L'ÉCRAN

Pressez le bouton "feu" pour les mouvements d'attaque.

POSITION ET SCORES

Dans un tableau destiné à renseigner le joueur sur sa position apparaissent des épées signalant le nombre de vies encore disponibles et au dessus desquelles est indiquée l'énergie.

Les points sont obtenus de la façon suivante:

Tuer un ennemi	100 points
Casser un objet	50 points
Tuer le gardien à la fin d'une étape	1000 points
Achèvement d'une étape	1000 points
Des bonus peuvent être obtenus quand des objets sont détruits de la manière suivante:	
Un petit Ninja	une vie supplémentaire
Une épée	une épée
Une pilule bleue	1 point d'énergie
Une pilule rouge	2 points d'énergie
Un petit rubis	100 points
Un gros rubis	300 points

Le chronomètre revient à 99 après l'achèvement de chaque étape ou après l'achèvement d'une partie du jeu.

LE JEU

Le joueur évolue à travers chaque étape et rencontre différents ennemis tout au long de son parcours. Dans ce jeu, le Ninja maîtrise parfaitement les techniques de la Combinaison du Triple Coup de poing, de la Mise à terre de l'adversaire par le cou, du Coup tombé, du Saut périlleux arrière Phoenix et celle du funambule.

Pendant qu'il se fraie un passage à travers chaque zone, des objets surgissent des poubelles, des panneaux et des cabines téléphoniques. Sa mission est de traverser six des plus dangereuses zones avoisinantes en Amérique en ayant à faire face à chaque problème. Le joueur doit également rassembler les objets tout en détruisant les troupes de goules à son passage, afin d'arriver au combat final contre le détestable démon.

CONSEILS ET INDICATIONS

Essayez d'éviter que les ennemis arrivent des deux côtés à la fois. Si cela devait se produire, placez un objet entre vous et les ennemis.

Utilisez des objets afin de pouvoir "souffler un peu" pendant le jeu.

Essayer de sauter au dessus de vos ennemis et de les frapper par derrière.

Ne vous précipitez pas à travers les étapes, arrêtez-vous et attendez l'arrivée individuelle ou par paire des ennemis sur l'écran et surtout combattez-les avant d'aller plus loin. De cette façon, vous éviterez leurs attaques en groupes.

SHADOW WARRIORS

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

©1989 Tecmo Ltd.

Conversion par Teque Software

Musique par Matt Furniss

Produit par DC Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

SLY SPY

Un grand succès parmi les jeux d'arcade: espionnage et aventures avec 9 niveaux absolument passionnantes. Des détails tout à fait nouveaux et une quantité incroyable de scénarios différents, des voitures de sport à la guérilla sousmarine. Il s'agit de sauver une nation entière écrasée par la régime du "Conseil de la Domination Mondiale"

CHARGEMENT

COMMODORE 64/128

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé vers le haut, et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction affichée sur l'écran PRESS PLAY ON TAPE (APPUYEZ SUR PLAY DU MAGNETOPHONE). Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

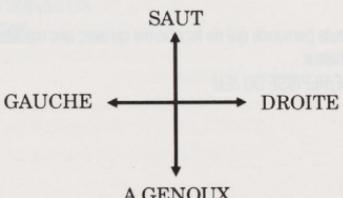
ATTENTION: Le chargement s'effectue en plusieurs parties suivez les instructions sur l'écran.

DISQUETTE

Sélectionnez Mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position MARCHE, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut. Tapez LOAD "", 8, 1 (RETURN). L'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

LEVIER



FEU – TIR ARME OU COUP DE PIED

Ce jeu ne se contrôle qu'avec le levier, avec les touches additionnelles suivantes:

RUN/STOP	PAUSE
Q	REPRISE DU JEU
F1	MUSIQUE OU EFFETS SPECIAUX

LE JEU

Votre but: traverser les 9 niveaux de jeu pour vaincre le C.W.D. (le Conseil de la Domination Mondiale)

Les niveaux correspondent aux scénarios suivants:

DESCENTE EN CHUTE LIBRE

A MOTO

A PIED

SCHAPHANDRE AUTONOME

En chemin, vous pouvez recueillir diverses icônes qui augmenteront votre puissance:

LE PISTOLET EN OR – Chaque fois que vous recueillez cette icône, vous recevez une partie du Pistolet en Or. Une fois les cinq parties recueillies, le pistolet est complet. Il ne dure pas longtemps, mais il est extrêmement puissant.

B CLIGNOTANT – Vous donne d'autres balles.
BOITE DE COCA – Augmente votre énergie.
HORLOGE – Vous fait gagner du temps.
MITRAILLEUSE – Transforme votre pistolet en une mitrailleuse.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états affiche ce qui suit:

1. Indicateur d'arme
Peut contenir, selon le cas:
pistolet, mitrailleuse, Pistolet en Or
Si aucune icône n'apparaît, ceci signifie que vous n'avez plus de balles.

2. Indicateur de santé de Sly

3. Indicateur de santé, Méchant de la fin de niveau

4. Horloge

5. Les balles qui vous restent

6. Indicateur "Pistolet en Or"

7. Score

Les points sont décernés comme suit:

Chuteur	400
Chien	500
Gros soldat avec tonneau	800
Soldat jetant de grandes	700
Soldat boxeur	400
Soldat tirant au fusil	1000
Punk	1200
Moto	1000
Homme autopropulsé	700
Mines	500
Plongeurs	1000
Plongeurs autopropulsés	700
Requins	400
Méchant de fin de niveau	10.000

Vous recevez également des points supplémentaires calculés sur le temps qui vous reste x 200.

CONSEILS UTILES

- Essayez d'apprendre les cartes, ce qui vous permettra d'acquérir rapidement le Pistolet en Or.
- Il vaut mieux n'avancer que lentement en prenant soin de ne pas être frappé.
- Tirez sur les hommes autopropulsés dès que vous le pouvez.
- Ne tirez pas trop rapidement quand vous avez la mitrailleuse, car elle utilise beaucoup de balles.

SLY SPY

Son programme est la propriété de Ocean Software Limited et il ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Conversion de Software Creations
Produit par D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

MIDNIGHT RESISTANCE

SCENARIO

Un Commissaire du peuple sans pitié, chef d'un régime corrompu de mégalomanes a kidnappé votre famille (y compris votre grand-père, un savant mondialement célèbre) pour tenter abominablement d'exercer sa puissance dictatoriale sur le monde.

Pouvez-vous sauver les membres de votre famille avant que ce mauvais Commissaire force votre grand-père à utiliser ses recherches avancées en matière d'armement afin d'imposer sa tyrannie sur toute la planète? Jouez au plus fin avec une armée obsessionnelle, ses pièges détournés et un convoi de machines menaçantes.

CHARGEMENT

COMMODORE 64/128

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, la face imprimée au dessus et assurez-vous qu'elle est complètement réembobinée. Vérifiez que tous les fils sont reliés. Pressez les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Suivez les instructions à l'écran, PLAY ON TAPE. Ce programme se chargera alors automatiquement. Pour le chargement de type C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions C64.

VEUILLEZ NOTER:

Ce jeu se charge en plusieurs parties; suivez les instructions à l'écran.

DISQUE

Selectionnez le mode 64. Mettez l'unité de disque en marche, introduisez le programme dans l'unité, la face imprimée au dessus. Tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), la page de présentation apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

COMMANDES

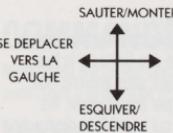
COMMODORE

C'est un jeu pour un seul joueur contrôlé par manette de jeu et les seules touches suivantes:

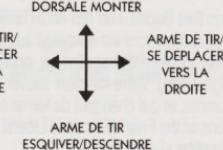
SPACE BAR	-	TIR DE L'ARME DORSALE
SHIFT LOCK	-	MARQUER UNE PAUSE

COMMANDE DE LA MANETTE DE JEU

EN POSITION DEBOUT



EN RAMPANT



Pressez le bouton de tir pour activer l'arme que vous êtes en train d'utiliser.

Lorsque le bouton de tir est pressé, la présente action (se lever, marcher, ramper, sauter) est maintenue, c'est-à-dire que vous pouvez marcher et tirer dans toutes les directions ou ramper et tirer dans toutes les directions si le bouton de tir est relâché.

Appuyez sur la barre d'espacement pour débloquer l'arme dorsale que vous êtes en train de porter.

Pour ramasser un objet (par ex. une clé ou une arme), il vous suffit de marcher dessus.

Pour monter à une échelle, poussez la manette de jeu vers le haut après l'avoir correctement positionnée. (par ex. se lever/ramper sous l'échelle).

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu comprend 15 niveaux d'actions sans relâche. Vous devez manœuvrer à travers chaque paysage et vaincre les divers adversaires dans votre tentative de sauvetage.

Une fois exterminés, certains des ennemis laisseront tomber des clés que vous pouvez ramasser. Vous pouvez seulement en porter six. Celles-ci peuvent être utilisées pour acheter des armes supplémentaires, des armes dorsales et des accessoires des salles d'armes. Celles-ci se trouvent à la fin de chaque niveau et renferment six différents types d'armes. Toutefois, vous disposez d'un budget limité, aussi vous devez être prudent dans votre sélection. Les armes que vous pouvez vous permettre d'acheter clignotent lorsque vous passez devant leurs armoires et pour réaliser votre achat, vous devez sauter sur vos pieds et les ramasser quand elles tombent.

POSITION ET MARQUE DES POINTS

Les symboles suivants sont affichés à l'écran:

CLES

Ceci vous montre le nombre de clés que vous détenez (jusqu'à six à n'importe quel moment). Celles-ci peuvent être échangées contre des armes et des crédits supplémentaires à la fin de chaque niveau.

COEURS
ARME UTILISÉE

Ce symbole vous indique le nombre de vies restantes. Ce symbole est un icône représentant l'arme que vous êtes en train d'utiliser avec le nombre de parties restantes à jouer.

ARME DORSALE

Cet icône sera affiché à l'écran avec le nombre de parties restantes à jouer lorsqu'une arme dorsale est ramassée.

PIECES A CREDIT

Celles-ci représentent le nombre de fois que vous pouvez continuer à jouer après que toutes les vies aient été éliminées.

SCORE ACTUEL

Nombre de points obtenus.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

Utilisez vos armes avec modération; vous disposez seulement d'un nombre limité de munitions pour chacune d'entre elles.

Selectionnez les armes les plus appropriées pour faire face aux dangers qui vont vous menacer.

Ne vous inquiétez pas trop à propos de la collection des clés; vous pouvez seulement en porter six et il y a généralement beaucoup de porteurs à chaque niveau.

Ne passez pas trop de temps à choisir vos armes; il se peut que vous vous retrouviez avec aucune arme.

Ne traînez pas trop longtemps à rien faire; quelqu'un peut vous surveiller de près!

MIDNIGHT RESISTANCE

Son code de programmation, ses représentations graphiques et son illustration sont la propriété exclusive de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduites, enregistrées, louées ou diffusées sous quelques formes que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Programmation par Robbie Tinman
Représentations graphiques par Ivan Davies
Musique par Keith Tinman
Réalisé par Paul Finnegan et D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

NIGHTBREED SCENARIO

Vous êtes Boone, l'un des NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT). Vous commencez votre voyage aux portes de la Nécropole, vaste cimetière sous lequel existe un labyrinthe souterrain, appelé Midian. C'est le domaine des Gens de la Nuit (Nightbreed). Votre mission: sauver cette race d'êtres fantastiques, plus anciens que l'homme, et qui changent de forme à volonté. Ils sont attaqués par des envieux, les "Sons of the Free" (Fils de la Liberté), organisation diabolique qui a juré leur destruction et la vôtre si possible.

CHARGEMENT

COMMODORE 64/128

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut. Assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début et que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction PRESS PLAY ON TAPE sur l'écran. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour le Commodore C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez l'instruction comme pour le C64.

NOTE: Ce jeu se charge en plusieurs parties différentes.

Selon l'itinéraire que vous choisissez, il est possible que le chargement ne soit pas séquentiel sur la bande. Pour vous aider, un message affiché sur l'écran vous indique le fichier recherché et le fichier en cours de lecture. La liste ci-dessous vous explique l'ordre dans lequel ces éléments apparaissent sur la bande. Il est possible que vous ayez besoin de rebobiner ou d'avancer rapidement pour trouver la section appropriée. Nous vous recommandons de remettre à zéro le compteur de bande au début de la bande, puis de noter le numéro auquel chaque fichier est découvert.

1. IMAGE
2. INTRODUCTION
3. HAUT DU JEU
4. MILIEU DU JEU
5. BAS DU JEU
6. BAPTISE
7. LA FUITE
8. LA FIN

NOTE: La FACE B est identique à la FACE A.

DISQUE

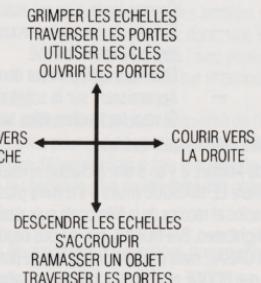
Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension. Introduisez le programme dans l'unité avec l'étiquette vers le haut. Tapez LOAD **,8,1 (RETURN) l'écran d'introduction apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

COMMANDES

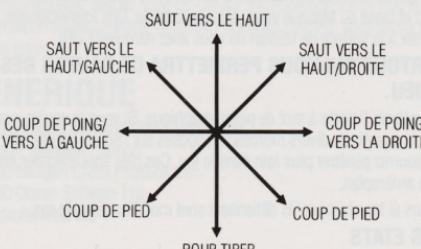
Nightbreed est un jeu pour un seul joueur; toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées à la manette ou au clavier.

MANETTE

SANS FEU



AVEC FEU



COMMANDES AU CLAVIER

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
;	VERS LE HAUT
/	VERS LE BAS
BARRE D'ESPACEMENT	FEU
F1	TRANSFORMATION EN MONSTRE
F3	SELECTION CLAVIER
F5	SELECTION MANETTE (PORT 2)
P	PAUSE

LE JEU

LES PERSONNAGES

BOONE est en cours de traitement pour troubles psychiatriques. Le Docteur Decker l'informe qu'il est responsable d'une série de meurtres terribles. Il tente alors de se suicider et, pendant qu'il est hospitalisé, il entend parler d'un endroit où tous ses péchés peuvent être pardonnés, un lieu rempli d'êtres extraordinaires, un lieu qui s'appelle MIDIAN. Il part à la recherche de Midian mais, sans le vouloir, déchaîne l'homme contre LES GENS DE LA NUIT (NIGHTBREED), une tribu d'êtres qui peuvent changer de forme. Ce sont les derniers d'une race pratiquement exterminée par l'homme. Les Gens de la Nuit sont peu agressifs; il vaut mieux les éviter que les provoquer. Il existe plusieurs types:

- LA GROSSE MOUCHE
 - Fait un piqué vers vous et vous renverse si vous ne vous agenouillez pas pour l'éviter. Elle est indestructible.
- LE GROS PLEIN DE SOUPE
 - Il se déplace très lentement, mais tente de vous arrêter. En outre, il vomit et, s'il vous touche, ce vomit est empoisonné.
- L'HOMMESERPENT
 - Il reste assis et fait cliquer sa queue. Si vous vous approchez de lui, il risque de vous frapper et de vous faire disparaître de l'écran. Servez-vous des poings et des pieds, et c'est lui qui disparaîtra.
- L'ENRAGE
 - Il est fou et il est gigantesque. Il s'approche de vous et vous frappe de son poing énorme. Envoyez-le balader hors de l'écran.
- LES MANDIBULES VOLANTES
 - Evoluent sur l'écran à hauteur de votre tête. Si vous ne vous baissez pas, vous êtes renversé.

L'ENRAGE QUI PERD LA TETE	Un enragé particulièrement énorme, qui vous frappe. Mais si vous ripostez, sa tête volète partout sur l'écran et vous lance des insultes.
CELUI QUI RAMPE SUR LES TOITS LE SAUTEUR	Cet être curieux rampe le long des toits et vous jette des pierres. Sautille ça et là dans la pièce et vous renverse et vous frappe.
L'HOMMESCORPION	Un scorpion à tête humaine qui rampe vers vous et vous frappe de sa queue.
L'OEIL	Un oeil énorme, qui évolue en haut de l'écran et essaie de vous fixer du regard. S'il réussit, il émet un rayon: écartez les yeux!
Les SONS OF THE FREE (FILS DE LA LIBERTE) sont une organisation diabolique qui s'est jurée de détruire les Gens de la Nuit et Midian. Ils sont armés jusqu'aux dents: lance-roquette, lance-flamme, mitrailleuses, grenades, etc. Les Fils de la Liberté apparaissent sur le sol, mais ils peuvent également descendre du plafond.	Il en existe cinq sortes:
CORPS A CORPS	Ils se précipitent vers vous et commencent à vous donner des coups de poing et des coups de pied.
FUSIL	Ils continuent à tirer sur vous jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de munitions ou jusqu'à ce que vous vous rapprochiez. Ils reprennent alors le combat corps à corps. (Si vous les tuez et qu'il reste des balles dans leur fusil, vous pouvez prendre celui-ci).
MITRAILLEUSE	Ils tirent sur vous des rafales de mitrailleuse si vous vous rapprochez trop ou, s'ils veulent vous arrêter, ils reviennent au corps à corps.
LANCEROUETTE	Ils s'agenouillent avec le lance-roquette et un viseur apparaît au-dessus du Fils de la Liberté et vous suit. S'il réussit à vous "fixer", la roquette est lancée; elle est très difficile à éviter.
LANCEFLAMME	Ils tentent de rester à une certaine distance de vous et se déplacent vers l'avant et vers l'arrière, tout en utilisant leur lance-flamme. La flamme peut aller tout droit (sautez au-dessus) ou vers le haut (baissez-vous). Les lance-flammes se déplacent plus lentement que vous; vous pouvez donc vous en approcher. En ce cas, ils reviennent au corps à corps.
LE MASQUE est l'alter ego du médecin de Boone. En fait, c'est le Docteur Decker qui a commis tous ces meurtres. Il suit Boone jusqu'à Midian puis guide les Fils de la Liberté jusque dans le labyrinthe. Boone doit vaincre Le Masque pour pouvoir finir le jeu.	Outre les Fils de la Liberté et les Gens de la Nuit, vous allez courir d'autres risques:
MINES	Posez le pied sur une mine et elle explose vous et votre environnement également.
BOMBES A RETARDEMENT	Quelqu'un les lance à partir du côté de l'écran. Leur minuterie avance et elles explosent si vous ne les atteignez pas à temps.
GRENADES	Elles sont jetées dans l'écran, qu'elles traversent. Si vous ne sautez pas dessus, elles explosent dès le premier contact.
FEUX AU SOL	Ces flammes brûlent si vous les touchez.
CHUTES DE FEU	Comme les feux au sol, mais descendant du plafond.
EOBULIS	Si l'une de ces roches vous frappe, vous pouvez être grièvement blessé.
MAINS DES ENRAGES	Elles vous agrippent par derrière et vous renversent.
GOUTTELETTES D'ENERGIE	Apparaissent sur le sol et remontent lentement. Si vous les touchez, elles augmentent votre énergie.
Pour réussir le jeu complet, voici ce qu'il faut faire:	Pour réussir le jeu complet, voici ce qu'il faut faire:
1)	Trouver les 3 clés de Midian; il y en a une à chaque niveau. Pour obtenir la 3ème clé, vous devez vaincre LE MASQUE (mais il s'enfuira plus tard).
2)	Découvrir tous les coins et recoins de la Nécropole puis descendez à travers Midian jusqu'au Dieu des Nightbreed, BAPHOMET, qui va vous baptiser. Vous pourrez ensuite vous transformer en CABAL, mais pendant de très brèves périodes. CABAL résiste mieux aux attaques que BOONE et il est plus fort que son alter ego.
3)	Ouvrez la porte de la salle des ENRAGES.
4)	Remontez jusqu'à la surface de Midian pour libérer La Race. Ceux de la Nuit vous disent alors que Le Masque a emprisonné LORI, la fille que vous aimez.
5)	Redescendez et l'irez au Masque votre dernière bataille. Une fois victorieux, vous devez remonter à la surface de Midian où vous allez retrouver LORI.
UN PASSEPARTOUT QUI VOUS PERMETTRA DE SAUTER DES PARTIES DU JEU.	Le jeu utilise un système d'entrée à mot de passe graphique. Si vous le voulez, vous pouvez créer une clé à partir de divers morceaux disposés sur l'écran. En utilisant la clé appropriée, vous pourrez pénétrer plus loin dans le jeu. Ces clés sont affichées en certains points, en arrière-plan.
Les vies des joueurs et les objets qu'ils détiennent sont modifiés selon le cas.	Les vies des joueurs et les objets qu'ils détiennent sont modifiés selon le cas.
PANNEAU DES ETATS	L'état est affiché sur deux panneaux, dont un se trouve au-dessus et un au-dessous de la zone de jeu. Ces panneaux affichent:
L'ETAT DE BOONE	La tête de Boone change de couleur et de définition lorsqu'il se transforme en monstre puis qu'il redévie un homme.
ZONE DES MESSAGES	Affiche des messages d'ordre général tels que: avertissements, informations sur le chargement et même des insultes!
NIVEAU DE PUISSANCE ET VIES	Sont regroupés sous forme de trois têtes qui, au fur et à mesure que Boone est blessé, se transforment progressivement en crânes. Quand une tête complète est devenue un crâne, Boone s'écroule, meurt, puis est ressuscité par Baphomet. Une fois la dernière vie perdue, Boone meurt pour de bon et le jeu se termine. Si Boone acquiert de l'énergie, seules les têtes qui restent sont reconstituées; donc, une fois que vous avez perdu une tête, vous l'avez perdue pour de bon. Sont affichés sur le panneau inférieur.
OBJETS TENUS	• QUELQUES CONSEILS • Ne livrez pas bataille inutilement, car ceci consomme de l'énergie. • Réservez votre arme à feu pour vos adversaires les plus dangereux. • Refaites vos provisions d'énergie chaque fois que vous le pouvez. • Essayez de trouver le chemin le plus rapide entre vos objectifs. • Dessinez une carte. • Frappez vite et dur. • Ramassez toujours les magasins de munitions que vous trouvez.
NIGHTBREED	Son programme et ses graphiques sont la propriété de Ocean Software Limited et il ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.
GENERIQUE	Codage: Impact Software Development Ltd.
Musique: Matthew Cannon	©1990 Morgan Creek Productions
©1990 Ocean Software Ltd.	Tous droits réservés
SHADOW WARRIORS	DIE GESCHICHTE
Seit den Standeskämpfen im Mittelalter werden fünf geheime Techniken der Ninjutsu immer nur an den besten Kämpfer, den Shadow Warriors, weitergegeben.	In der Wüste einer amerikanischen Großstadt ist das Chaos ausgebrochen. Ein orientalischer Demon hat die Stärke des größten Kriegers erreicht und eine Einheit von grauslichen Mörfern aufgestellt. Dem muß Einhalt geboten werden.
Diese Aufgabe übernimmt Du, der letzte in der Reihe von legendären Kämpfern und der einzige mögliche Erlöser einer hilflosen Stadt ... Shadow Warrior, der Held der Neunziger Jahre.	
LADEANWEISUNGEN	
COMMODORE 64 /128	Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungsstellen ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die
SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken).	Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.
BITTE BEACHTEN SIE: Das Spiel wird in mehreren Abschnitten geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.	
DISKETTE	
Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.	
STEUERUNG	
COMMODORE 64	Dies ist ein Spiel für eine Person. Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick in Port 1.
H PAUSE AN/AUS	

JOYSTICK STEUERUNG



Für Angriffsbewegungen drücken Sie den Feuerknopf.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

In der Statusanzeige sehen an der Anzahl der Schwerter, wieviele Leben Sie noch haben. Darüber wird die Energie angezeigt.

Die Wertungen:

Einen Feind töten	100 Punkte
Gegenstand zerbrechen	50 Punkte
Wächter am Abschnittsende töten	1000 Punkte
Abschnitt abschließen	1000 Punkte

Für das Zerstören der folgenden Objekte gibt es Bonus-Leistungen:

Kleiner Ninja	Extra Leben
Schwert	Schwert
blaue Pille	1 Energie-Punkt
rote Pille	2 Energie-Punkte
Kleiner Rubin	100 Punkte
großer Rubin	300 Punkte

Nach dem Beenden eines Abschnittes oder eines Durchgangs wird die Zeituhr auf 99 zurückgestellt.

SPIELABLAUF

Der Spieler muß die Abschnitte des Spiels durchqueren und trifft dabei auf viele unterschiedliche Gegner. Der Ninja in diesem Spiel beherrscht viele Kampftechniken perfekt.

Auf seinem Weg erscheinen Gegenstände innerhalb von Müllbergen, Telefonzellen und anderen Symbolen. Seine Aufgabe ist, sich durch sechs der wildesten Bezirke in Amerika zu bewegen. Dabei muß er die Gegenstände aufnehmen und die Mörderbanden zerschlagen, um bis zu dem teuflischen Demon vorzudringen.

TIPS UND TRICKS

Lassen Sie sich nicht von den Gegnern 'in die Mitte' nehmen. Falls das passiert, versuchen Sie, Objekte zwischen sich und die Gegner zu bringen.

Benutzen Sie die Objekte, um sich von den Kämpfen zu erholen.

Versuchen Sie, über die Gegner zu springen, um sie von Hinten anzugreifen.

Laufen Sie nicht einfach durch die Abschnitte. Warten Sie auf Gegner, die allein oder zu zweit erscheinen, und gehen Sie nach dem Sieg nicht gleich weiter. So können sich die Gegner nicht zu Gruppen zusammenschließen und gemeinsam angreifen.

SHADOW WARRIORS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

©1989 Tecmo Ltd.

Konvertierung durch Teque Software

Musik von Matt Furniss

Deutsche Bearbeitung: Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd

SLY SPY

Dieser Spielhallen-Hit bringt Ihnen Spionage und Action auf neun Abschnitten voller Spannung und Vergnügen. Ihr Auftrag führt Sie durch viele verschiedene Szenarios - vom hochgezüchteten Sportwagen bis zum Guerilla Krieg unter Wasser. Sie müssen ein Land befreien, das vom tyrranischen Regime des 'Konzils für die Beherrschung der Welt' belagert wird.

LADEANWEISUNGEN

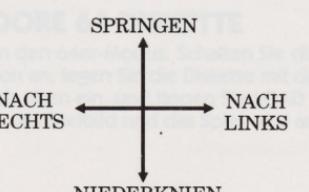
COMMODORE 64/128

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*",8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG



JOYSTICK

FEUERKNOPF - WAFFE ABFEUERN ODER TRETEN
Dieses Spiel wird mit dem Joystick und den folgenden Tasten gesteuert:

RUN/STOP	Pause
Q	Neustart
F1	Musik/Geräusche ein/aus

SPIELABLAUF

Sie müssen neun Spielabschnitte überstehen, um das 'Konzil für die Beherrschung der Welt' (Concil for World Domination - C.W.D.) zu besiegen.

Die Abschnitte spielen in folgenden Szenarios:

AM FALLSCHIRM
AUF DEM MOTORRAD
ZU FUSS
BEIM TAUCHEN

Auf Ihrem Weg können Sie verschiedene Symbole aufnehmen, die Ihre Kräfte stärken:

GOLDENE WAFFE	- Bei jedem Aufnehmen dieses Symbols erhalten Sie ein Teil der Goldenen Waffe. Haben Sie alle fünf Teile beisammen, ist die Waffe einsatzbereit. Sie hält zwar nur für kurze Zeit, hat aber eine enorme Feuerkraft.
BLINKENDES B	- Bringt Ihnen mehr Geschosse.
COLA-DOSE	- Erhöht Ihre Energie.
UHR	- Gibt Ihnen mehr Zeit.

MASCHINEN- GEWEHR	- Verwandelt Ihre Waffe in ein Maschinengewehr.
-------------------	---

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen folgende Anzeigen:

1. Waffenanzeige
Zeigt die von Ihnen benutzte Waffe: Pistole, Maschinengewehr oder Goldene Waffe. Erscheint hier kein Symbol, bedeutet das, daß Sie ohne Geschosse kämpfen.

2. Ihre Kräfte
3. Die Kräfte Ihres Gegners
4. Zeituhr
5. Verbleibende Geschosse
6. Anzeige für die Goldene Waffe
7. Punkte

Punktezählung:

Fallschirmspringer	400
Hund	500
Großer Soldat mit Geschütz	800
Granaten werfender Soldat	700
Schlagender Soldat	400
Schießender Soldat	1.000
Punk	1200
Motorrad	1.000
Mann mit Jetpack	700
Minen	500
Taucher	1.000
Taucher mit Jetpack	700
Haie	400
Gegner am Abschnitts-Ende	10.000

Zusätzlich erhalten Sie beim Beenden eines Abschnittes einen Bonus in Höhe des Zweihundertfachen der verbliebenen Zeit.

TIPS UND TRICKS

- Merken Sie sich die Abschnitte, damit Sie die Goldene Waffe schnell bekommen.
- Gehen Sie lieber langsam voran, damit Sie nicht getroffen werden.
- Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die Männer mit Jetpacks.

- Schießen Sie mit dem Maschinengewehr nicht zu schnell! Dabei werden viele Geschosse verbraucht.

SLY SPY

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

Konvertierung von Software Creations
Deutsche Anleitung von Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1990 Ocean Software Limited

MIDNIGHT RESISTANCE DIE GESCHICHTE

Deine ganze Familie wurde entführt! Eine Gruppe von Größenwahnslinigen hat es auf Deinen Großvater, einen weltberühmten Wissenschaftler, abgesehen, um mit Hilfe seiner Erfindung die Herrschaft über die Welt zu erlangen. Du mußt Deine Verwandten befreien, bevor der Anführer des Regimes Deinen Großvater zwingt, die neu entwickelte Waffentechnologie gegen die Menschheit einzusetzen. Sonst wird der gesamte Planet unter eine tyrannische Gewaltherrschaft fallen. Du brauchst einen kühlen Kopf im Kampf gegen eine besessene Armee, die mit gemeinsten Fällen und einem Heer von bedrohlichen Maschinen antritt.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64 KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und daß alle Verbindungsstellen ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die Taste RETURN. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE:

Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

COMMODORE 64 DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "*",8,1 (RETURN). Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG

COMMODORE 64/128

Dies ist ein Spiel für eine Person, das über einen Joystick gesteuert wird. Mit der Leertastefeste feuern Sie die Tornister-Waffe ab. Mit der Taste SHIFT LOCK schalten Sie die Pause ein und aus.

JOYSTICK

IM STEHEN



BEIM KRIECHEN



Mit der Feuertaste feuern Sie die eingestellte Waffe ab.

Dabei wird die zuletzt ausgeführte Bewegung (Stehen, Gehen, Kriechen, Springen) beibehalten. Bei gedrückter Feuertaste bestimmen Sie mit dem Steuernüppel die Schußrichtung. Zum Abfeuern der Tornister-Waffe drücken Sie die Leertastefeste. Zum Aufnehmen eines Gegenstandes (z.B. Schlüssel oder Waffe) gehen Sie einfach darüber hinweg. Zum Besteigen einer Leiter drücken Sie den Steuernüppel nach oben, wenn Sie in der richtigen Position neben der Leiter sind.

SPIELABLAUF

Im Spiel gibt es 5 action-geladene Abschnitte. Bei Ihrer Befreiungsaktion müssen Sie jeden dieser Abschnitte durchqueren und dabei die unterschiedlichen Gegner besiegen. Einige Gegner lassen, sobald sie besiegt sind, Schlüssel fallen, die Sie aufnehmen sollten. Sie können bis zu sechs Schlüssel bei sich tragen, die Sie in der Waffenkammer gegen Ausrüstungsgegenstände und Waffen eintauschen können. Die Waffenkammer finden Sie am Ende eines jeden Abschnittes. Dort gibt es sechs verschiedene Waffen. Da Sie nur über eine begrenzte Anzahl von Schlüsseln verfügen, müssen Sie sorgfältig auswählen. Waffen, die Sie mit Ihren Schlüsseln bekommen können, werden blinkend dargestellt. Zum Auswählen einer Waffe müssen Sie vor der Waffe springen und die dann herunterfallende Waffe aufnehmen.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm sehen Sie folgende Anzeigen:

SCHLÜSSEL (KEYS) Zeigt an, wieviele Schlüssel Sie zur Zeit bei sich tragen (maximal sechs). Am Ende eines Abschnittes können Sie diese Schlüssel gegen Waffen und Spielmünzen eintauschen.

HERZEN (HEARTS) Zeigt die Zahl der noch verbliebenen Leben an.

AKTIVE WAFFE Hier sehen Sie die Anzahl der (CURRENT WEAPON)/noch übrigen Geschosse.

TORNISTER-WAFFE Hier sehen Sie die Anzahl der (CURRENT (BACKPACK WEAPON)/noch übrigen Geschosse.

PUNKTZAHL Die von Ihnen erzielten Punkte. (CURRENT SCORE)

TIPS UND TRICKS

Feuern Sie nicht unnötig. Sie haben für jede Waffe nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Wählen Sie rechtzeitig eine geeignete Waffe aus. Verschwenden Sie keine Zeit mit den Schlüssel. Sie können nur sechs davon mitnehmen und normalerweise gibt es in jedem Abschnitt viele 'Schlüsselträger'. Zögern Sie nicht bei der Wahl der Waffe - sonst stehen Sie am Ende ohne Bewaffnung da.

MIDNIGHT RESISTANCE

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmierung von Robbie Tinman

Grafiken von Ivan Davies

Musik von Keith Tinman

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von Paul Finnegan und D.C. Ward

©1990 Ocean Software Limited

NIGHTBREED DIE GESCHICHTE

Du bist Aaron Boone und gehörst zur Nachtbrut. Du beginnst Deine Reise an den Toren des Nekropolis, einem Friedhof, unter dem ein Labyrinth liegt. Das ist der Ort Midian, wo die Mitglieder der Nachtbrut leben. Du mußt diese Wesen, die einer uralten Rasse angehören, retten. Diese verwandlungsfähigen, phantastischen Kreaturen werden von der menschlichen Mißgunst angegriffen, personifiziert in den 'Freien Söhnen', einer teuflischen Organisation, die alle vernichten will - Dich auch, wenn sie es schaffen.

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das Verbindungs kabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE: Dieses Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Abhängig von dem von Ihnen gewählten Weg, müssen die zu ladenen Abschnitte nicht hintereinander auf der Kassette liegen. Zu Ihrer Information wird der Name des gesuchten Abschnittes beim Laden auf dem Bildschirm angezeigt. Die nachfolgende Liste zeigt Ihnen die Reihenfolge, in der die Abschnitte auf der Kassette liegen. Spulen Sie gegebenenfalls das Band vor oder zurück, damit das Programm den gesuchten Abschnitt laden kann. Stellen Sie am Besten beim Starten des Programms das Bandzählwerk auf Null, und notieren Sie sich die entsprechenden Zählerstände.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

Seite A und Seite B der Kassette sind gleich.

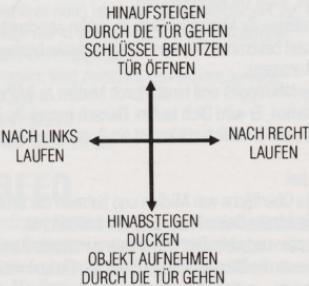
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

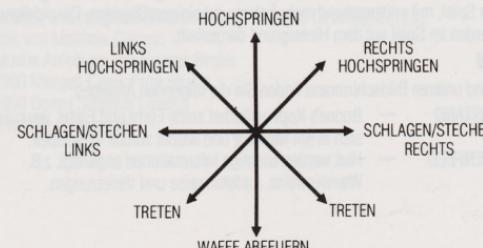
STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick oder der Tastatur gesteuert wird.

JOYSTICK OHNE FEUERTASTE



MIT FEUERTASTE



TASTATUR

Z	LINKS
X	RECHTS
:	AUFWÄRTS
;	ABWÄRTS
LEERFELD	FEUERN
F1	In ein Monster verwandeln
F3	Tastatur-Steuerung
F5	Joystick-Steuerung (Port 2)
P	Pause

SPIELABLAUF

DIE PERSONEN

BOONE ist in psychiatrischer Behandlung. Ihm wird von Doktor Decker eingredet, er wäre für eine Reihe von furchtbaren Morden verantwortlich. Daraufhin versucht er, sich das Leben zu nehmen. Im Krankenhaus wird ihm von einem Ort berichtet, wo alle Sünden vergeben werden, einem Ort mit wunderbaren Wesen, einem Ort mit Namen MIDIAN. Er macht sich auf den Weg nach Midian und bringt, ohne sein Wissen, auch ungebete Gäste auf die Spur der Nachtbrut.

Die Nachtbrut ist eine Gruppe von Wesen, die ihre Form ändern können. Sie sind die letzten einer uralten Rasse, die von den Menschen fast vollständig ausgelöscht wurde. Die Nachtbrut verhält sich meistens passiv - Du solltest ihnen lieber ausweichen, anstatt mit ihnen zu kämpfen. Es gibt verschiedene Arten im Stamm der Nachtbrut:

- BIG FLY –
RIESENFLIEGEN
 - Sie stoßen herab und reißen Dich um, wenn Du dich nicht duckst, um ihnen zu entgehen. Sie können nicht verwundet werden.
- FATMAN –
FETTWANST
 - Er stellt sich Dir in den Weg und bewegt sich sehr langsam. Er speit eine giftige Substanz aus, mit der Du nicht in Berührung kommen darfst.
- SNAKEMAN –
SCHLANGENMANN
 - Er sitzt am Boden und rasselt mit dem Schwanz. Kommst Du ihm zu nahe, schleudert er Dich vom Bildschirm. Du mußt ihn mit Tritten und Schlägen vom Bildschirm werfen.
- DIE BERSERKER
 - Sie sind groß und schwerfällig. Sie greifen Dich an und schlagen Dich mit ihren großen Fäusten. Du mußt sie mit Schlägen vom Bildschirm befördern.
- FLYING TEETH –
FLIEGENDE GEBISSE
HEAD MONSTER –
KOPFMONSTER
 - Sie fliegen in Kopfhöhe über den Bildschirm und werfen Dich um, wenn Du Dich nicht duckst.
 - Dies ist ein großer Berserker. Wenn Du ihn besiegst, löst sich sein Kopf ab, fliegt umher und beschimpft Dich.

ROOF CRAWLER –
DACHKRIECKER
HOPPER

SCORPION MAN

EYEBALL MONSTER –
AUGENMONSTER

DIE FREIEN SÖHNE Das ist eine teuflische Organisation, die die Nachtbrut in Midian vernichten will. Diese Kämpfer sind bis unter die Zähne bewaffnet mit Raketenwerfern, Flammenwerfern, Maschinengewehren, Granaten und anderem.

Sie erscheinen entweder am Boden, oder lassen sich von oben herabfallen.

Es gibt fünf verschiedene Kämpfer-Typen:

HAND TO HAND –
HAND GEGEN HAND
HAND GUN –
FAUSTWAFFEN

MACHINE GUN –
MASCHINENGEWEHR

ROCKET LAUNCHER –
RAKETENWERFER

FLAME THROWER –
FLAMMENWERFER

DIE MASKE Hinter der Maske steckt Boone's Arzt, Doktor Decker, der der wirkliche Mörder ist. Er folgt Boone nach Midian und führt die 'Freien Söhne' an. Das Ziel des Spiels ist der Sieg von Boone über die Maske.

Neben den 'Freien Söhnen' und der Nachtbrut stößt Du noch auf weitere Gefahren:

MINEN

- Tritt drauf, und Du fliegst in die Luft. Die nähere Umgebung wird ebenfalls zerstört.

- Er kriecht auf dem Dach umher und bewirft Dich mit Steinen.
- Er hüft im Raum umher und wirft Dich um, wenn Du in seinen Weg kommst.
- Ein Skorpion mit menschlichem Kopf. Er kriecht auf Dich zu und schlägt mit dem Schwanz nach Dir.
- Die ist ein großes Auge, das sich am oberen Bildschirmrand bewegt und versucht, in Deine Augen zu blicken. Es sendet dann einen Strahl aus, der Dich verwundet, wenn Du nicht wegsiehst.

DIE FREIEN SÖHNE Das ist eine teuflische Organisation, die die Nachtbrut in Midian vernichten will. Diese Kämpfer sind bis unter die Zähne bewaffnet mit Raketenwerfern, Flammenwerfern, Maschinengewehren, Granaten und anderem.

Sie erscheinen entweder am Boden, oder lassen sich von oben herabfallen.

Es gibt fünf verschiedene Kämpfer-Typen:

HAND TO HAND –
HAND GEGEN HAND
HAND GUN –
FAUSTWAFFEN

MACHINE GUN –
MASCHINENGEWEHR

ROCKET LAUNCHER –
RAKETENWERFER

FLAME THROWER –
FLAMMENWERFER

DIE MASKE Hinter der Maske steckt Boone's Arzt, Doktor Decker, der der wirkliche Mörder ist. Er folgt Boone nach Midian und führt die 'Freien Söhne' an. Das Ziel des Spiels ist der Sieg von Boone über die Maske.

Neben den 'Freien Söhnen' und der Nachtbrut stößt Du noch auf weitere Gefahren:

MINEN

- Tritt drauf, und Du fliegst in die Luft. Die nähere Umgebung wird ebenfalls zerstört.

ZEITZÜNDER

GRANATEN

FEUERFÄLLEN

FALLENDE FEUER

FALLENDE STEINE

BERSERKER HÄNDE

ENERGIE-SAUGER

Um das Spiel zu beenden, mußt Du folgendes tun:

- 1) Nimm die drei Schlüssel für Midian an Dich. In jedem Abschnitt findest Du einen. Den dritten Schlüssel bekommst Du, wenn Du die Maske besiegest (er wird versuchen, zu entkommen).
- 2) Du mußt durch das Nekropolis und hinab durch Midian zu BAPHOMET, dem Gott der Nachtbrut, kommen. Er wird Dich taufen. Danach kannst Du Dich kurzzeitig in CABAL verwandeln, der erheblich stärker ist als Boone, und Angriffe besser abwehren kann.
- 3) Laß die Berserker frei.
- 4) Kehre zurück an die Oberfläche von Midian und befreien die Brut. Von Ihnen erfährst Du, daß die Maske Deine Freundin LORI entführt hat.
- 5) Gehe wieder nach unten und stelle Dich der Maske zum letzten Kampf. Nach Deinem Sieg mußt Du wieder an die Oberfläche von Midian, wo Du Lori wiederfindest.

GEHEIME SCHLÜSSEL

Das Spiel hat eine grafische Zugangskontrolle. Sie können auf dem Bildschirm aus Einzelteilen einen Schlüssel zusammensetzen. Mit dem richtigen Schlüssel beginnen Sie mitten im Spiel, mit entsprechend mehr Leben und einigen Objekten. Die richtigen Schlüssel werden im Spiel auf dem Hintergrund dargestellt.

ANZEIGEN

Am oberen und unteren Bildschirmrand finden Sie die folgenden Anzeigen:

BOONE'S ZUSTAND

NACHRICHTENFELD

- Sie werden von der Seite her geworfen und ticken vor sich hin. Sie explodieren, wenn Du nicht rechtzeitig zu ihnen kommst.

- Sie werden von der Seite her geworfen, rollen über den Bildschirm und explodieren bei Berührung. Spring über sie hinweg.

- Sie beginnen bei Berührung zu lodern.

- Auch Sie beginnen bei Berührung zu brennen, werden aber von oben herabgeworfen.

- Sie verwunden Dich, wenn Sie Dich treffen.

- Sie greifen Dich von unten und werfen Dich um.

- Sie schweben von unten nach oben und saugen Deine Energie ab, wenn Du sie berührst.

ENERGIE UND LEBEN

OBJEKTE

- Diese Informationen werden in Form von drei Köpfen angezeigt, die sich bei Verletzungen langsam in Totenschädel verwandeln. Ist ein Kopf vollständig zum Totenschädel geworden, fällt Boone um, und wird von Baphomet wieder zum Leben erweckt. Sind alle Köpfe aufgebraucht, stirbt Boone und das Spiel ist beendet. Durch das Aufnehmen von Energie kann nur der aktuelle Kopf erneuert werden - die verbrauchten Köpfe sind nicht reaktivierbar.

- Mitgeführte Objekte werden am unteren Bildschirmrand dargestellt.

TIPS UND TRICKS

- Kämpfe nur, wenn es nötig ist. Jeder Kampf verbraucht viel Energie.
- Benutze die Waffe nur in wirklich schwierigen Situationen.
- Nimm möglichst viel Energie auf.
- Finde den kürzesten Weg zwischen den Aktionspunkten.
- Zeichne eine Karte.
- Kämpfe hart und schnell.
- Nimm immer die Munition auf.

NIGHTBREED

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Entwickelt und programmiert von Impact Software Development Ltd.

Musik von Matthew Cannon

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

©1990 Morgan Creek Produktions

©1990 Ocean Software Limited

Alle Rechte vorbehalten

SHADOW WARRIORS

SCENARIO

Il segreto delle mosse Ninjutsu, passato da generazione in generazione sin dalle sanguinose guerre medievali, è noto soltanto ai Shadow Warriors.

La giungla di cemento di una metropoli americana è stata gettata nel caos: un demone orientale si è impadronito della forza del migliore guerriero ed ha formato uno squadrone di assassini mostruosi, che devono essere arrestati a tutti i costi.

E' tuo compito combatterli, nei panni dell'ultimo discendente di una generazione di guerrieri, il solo in grado di salvare una città minacciata.. Shadow Warrior, l'eroe degli anni '90.

CARICAMENTO

COMMODORE 64/128

Mettere la cassetta nel mangiacassette Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verificare che sia completamente riavvolta fino all'inizio. Verificare che tutti i fili siano debitamente collegati. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SULLA CASSSETTA. Il programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, digitare GO 64 (INVIO), poi seguire le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in diverse parti: seguire le istruzioni a video.

DISCO

Selezionare la modalità 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD " ",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Questo è un gioco per un giocatore, controllato mediante il joystick nella porta 1.

H PAUSA/RIPRESA DEL GIOCO

3. Indicatore stato, Farabutto di fine livello
4. Orologio
5. Proiettili rimasti
6. Indicatore pistola d'oro
7. Punteggio

I punti assegnati sono i seguenti:

Paracadutista	400
Cane	500
Soldato grosso con barile	800
Soldato che lancia granate	700
Soldato che prende a pugni	400
Soldato che spara con fucile	1000
Punk	1200
Motocicletta	1000
Uomo con cintura a razzo	700
Mine	500
Sub	1000
Sub con cinture a razzo	700
Pescecani	400
Farabutto di fine livello	10.000

Ti verranno assegnati punti supplementari, calcolati in base al tempo rimasto x 200.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Cerca di imparare a conoscere le mappe per impossessarti rapidamente della pistola d'oro.
- E' meglio procedere lentamente e schivare i colpi.
- Spara appena possibile agli uomini con cinture a razzo.
- Non sparare troppo rapidamente quando sei in possesso della mitragliatrice per evitare di usare troppi proiettili.

SLY SPY

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a noio o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Adattato da Software Creations
Prodotto da D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd

MIDNIGHT RESISTANCE SCENARIO

Un feroce Commissario, capo di un regime depravato di megalomani, ha rapito la tua famiglia. (incluso il tuo Nonno - uno scienziato di fama mondiale) in un disperato tentativo per imporre uno stato dittoriale sulla terra.

Puoi salvare i tuoi parenti prima che il diabolico Commissario forzi tuo Nonno ad usare la sua profonda conoscenza di armamenti per aiutare a rinforzare la propria tirannia su tutto il mondo? Usa la tua intelligenza contro questo terribile esercito, le sue trappole e un convoglio di terribile macchinario.

CARICAMENTO COMMODORE 64/128 CASSETTA

Poni la cassetta nel tuo registratore Commodore col lato stampato rivolto verso l'alto ed assicurati che sia riavvolta completamente dall'inizio. Accertati che tutti i conduttori siano collegati. Premi simultaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Segui le istruzioni date sullo schermo-PREMERE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si carica automaticamente. Per carico C128, batti GO 64 (RETURN), segui le istruzioni C64.

SI PREGA DI NOTARE:

Questo gioco si carica in varie parti - segui le istruzioni date sullo schermo.

DISCO

Seleziona il modo 64. Inserisci l'unità a disco, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Batti LOAD **,8,1 (RETURN), apparirà lo schermo iniziale ed il programma si carica automaticamente.

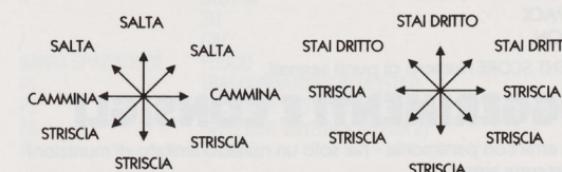
CONTROLLI

Questo è un gioco per una persona sola controllato solamente per mezzo di barra di comando insieme ai seguenti tasti:

TASTO SPAZIATURA	-	FIRE BACKPACK
CHIUSURA TASTIERA	-	PAUSE GAME

CONTROLLO BARRA DI COMANDO

QUANDO STAI DRITTO



QUANDO STRISCI



Premi il pulsante di sparo per attivare l'arma corrente.

Quando viene premuto il pulsante di sparo l'azione corrente (stare dritto, camminare, strisciare, saltare) viene mantenuta, per es. puoi camminare e sparare in tutte le direzioni se premi il pulsante di sparo.

Premere il tasto spaziatura per liberare l'arma corrente 'back pack'.

Per raccogliere un articolo (per es. un tasto o un'arma), camminaci semplicemente sopra. Per salire su una scala, spingere verso l'alto la barra di comando dopo averla messa nella posizione giusta. (per es. stare dritto/strisciare sotto alla scala).

GIOCO

Il gioco consiste di 5 livelli di azione per buttare tutti fuori. Devi manovrare attraverso ciascun landscape e buttar fuori i vari avversari durante il tuo tentativo di salvataggio.

Quando sono stati distrutti, alcuni degli avversari calano tasti che tu puoi raccogliere. Ne puoi portare solo sei. Questi possono essere usati per comprare altre armi, back-pack e caratteristiche dalla stanza delle armi. Queste sono poste all'estremità di ciascun livello e contengono sei differenti tipi di armi. Però, il tuo budget è limitato e pertanto devi fare attenzione quando fai la scelta. Le armi comprese nel tuo budget, lampeggiano quando passi di fronte ai loro armadietti e per compiere il tuo acquisto devi saltare e raccoglierla mentre sta cadendo.

STATO E MARCATURA

Sullo schermo viene mostrato:

KEYS

Questo mostra il numero di tasti tenuti (fino a sei alla volta). Questi possono essere scambiati per armi ed estra crediti alla fine di ciascun livello.

HEARTS
CURRENT
WEAPON/
BACKPACK
WEAPON.

Questi indicano il numero di vite ancora rimaste.

Questo indica il numero di salve
rimaste

CURRENT SCORE Numero di punti segnati.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Usa le armi con parsimonia - hai solo un numero limitato di munizioni per ciascuna arma.

Scegli le armi più adatte per i vari compiti.

Non aver fretta a raccogliere i tasti - puoi portarne solo sei e di solito ci sono abbastanza portatori su ciascun livello. Non passare troppo tempo a scegliere le tue armi - puoi finire senza averne presa nessuna.

MIDNIGHT RESISTANCE

Il suo codice di programma, rappresentazione grafica e lavoro artistico sono copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, messi in memoria, dati in prestito o trasmessi in qualsiasi forma senza aver prima ricevuto il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Codificazione di Robbie Tinman

Rappresentazioni Grafiche di Ivan Davies

Musica di Keith Tinman

Prodotto da Paul Finnegan e D.C. Ward

©1990 Ocean Software Ltd.

NIGHTBREED

SCENARIO

Tu sei Boone, uno dei NIGHTBREED.

Il tuo viaggio comincia alle porte della Necropoli, un camposanto sopra un labirinto sotterraneo, chiamato Midian, dove vivono i Nightbreed. La tua missione è di salvare i Nightbreed, una razza più vecchia di quella umana, di esseri fantastici che cambiano forma e che stanno per essere attaccati dalla gelosia dell'uomo nelle sembianze dei 'Figli della Libertà', un'associazione malvagia venuta ad annientare loro, e te, se possibile.

CARICAMENTO

COMMODORE 64/128

Metti la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e verifica che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - PREMI PLAY SUL NASTRO. Da qui in poi il programma si carica automaticamente. Per il C128, digita GO 64 (INVIO), poi segui le istruzioni per il C64.

NOTA: Il gioco si carica in più parti. A seconda del percorso prescelto, può darsi che il caricamento non sia in ordine. Per aiutarci, comparirà a video un messaggio che ti informa sul file che stai cercando e sul file letto attualmente. L'elenco qui di seguito illustra l'ordine sequenziale in cui queste parti appaiono sul nastro. Può darsi che debba avvolgere o svolgere il nastro per trovare la sezione giusta. Si consiglia di azzerrare il contanastro all'inizio del nastro, poi di annotare il numero del contanastro all'inizio di ciascun file.

1. FIGURA
2. INTRODUZIONE
3. PARTE ALTA GIOCO
4. META' GIOCO
5. PARTE BASSA GIOCO
6. BATTEZZATO
7. FUGA
8. LA FINE

NOTA: il LATO B è identico al LATO A

DISCO

Scegli il modo 64. Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con la parte scritta rivolta verso l'alto. Digita LOAD **,8,1 (INVIO) - compare la videata introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMANDI

Nightbreed è un gioco per un giocatore e tutte le versioni del gioco possono essere comandate dal Joystick o dalla Tastiera.

JOYSTICK

SENZA PREMERE IL PULSANTE DI FUOCO

SALITA DELLE SCALE
PASSAGGIO ATTRAVERSO LA PORTA
USO DELLA CHIAVE
APERTURA DELLA PORTA

↑
CORSO A SINISTRA ← → CORSO A DESTRA
↓
DISCESA DELLE SCALE
SCHIATA
RACCOLTA OGGETTI
PASSAGGIO ATTRAVERSO LA PORTA

COL PULSANTE DI FUOCO PREMUTO

SALTO IN SU
↑
SALTO IN ALTO/SINISTRA ← → SALTO IN SU/A DESTRA
PUGNO/SINISTRA ← → PUGNO/DESTRA
↓
CALCIO ← → CALCIO
SPARO PISTOLA

COMANDI TASTIERA

Z	SINISTRA
X	DESTRA
;	SU
/	GIU'
	FUOCO
BARRA SPAZIATRICE	TRASFORMAZIONE IN MOSTRO
F1	SELEZIONE TASTIERA
F3	SELEZIONE JOYSTICK (PORTA 2)
F5	PAUSA
P	

ESECUZIONE DEL GIOCO

I CARATTERI

BOONE è un uomo in cura da uno psichiatra, il dottor Decker, che lo convince di essere responsabile di una serie di atroci omicidi. Boone cerca di suicidarsi e, durante la degenera in ospedale, viene a conoscenza di un luogo dove tutti i peccati sono perdonati, un luogo dove ci sono esseri meravigliosi, un luogo chiamato MIDIAN. Boone si incammina verso questo luogo meraviglioso, ma informa involontariamente la razza umana dell'esistenza dei NIGHTBREED.

I NIGHTBREED sono una tribù di esseri che cambiano forma, i superstiti di una razza di esseri che erano stati quasi sterminati del tutto dalla razza umana. I Nightbreed sono esseri per lo più passivi - devi cercare di evitarli piuttosto che combatterli. Ci sono diversi tipi di Breed.

- MOSCA GRANDE
- UOMO GRASSO
- UOMO SERPENTE
- IL BERSERKER
- DENTI VOLANTI
- CAPO MOSTRO
- CAMMINATORE SUI ETTI
- Questa scende a capofitto e ti butta a terra se non ti inginocchi per evitarla. Non le puoi farle del male.
- Ti si piazza davanti e si muove a rilento. Vomita sostanze che diventano velenose se le tocchi.
- Se ne sta seduto e sbatte la coda. Se ti avvicini, può darsi che ti colpisca e ti spinga fuori dallo schermo. Devi prenderlo a pugni e a calci per scacciarlo dallo schermo.
- E' grosso e goffo, ti si avvicina e di prende a pugni con il suo enorme polso. Lo devi colpire per scacciarlo dallo schermo.
- Volano sullo schermo all'altezza della testa e, se non li eviti, ti buttano a terra.
- E' un grosso Berserker che ti colpisce, ma quando lo colpisce, la sua testa si muove lungo lo schermo scagliandoti ingiurie.
- Cammina di soppiatto sui tetti lanciandoti rocce.

SALTATORE
UOMO SCORPIONE

- Salta intorno alla stanza e, se ti colpisce, ti butta a terra.
- Uno scorpione con la testa umana, ti si avvicina di soppiatto e ti colpisce con la sua coda.
- È un'enorme bulbo oculare che si sposta verso la cima dello schermo e cerca di guardarti negli occhi. Quando ci riesce, ne esce un raggio che, se non eviti, ti ferisce.

I FIGLI DELLA LIBERTÀ sono un'associazione malvagia venuta ad annientare i Nightbreed e Midian. Sono armati fino ai denti con Lancerazzi, Lanciafiamme, Mitragliatrici, Granate ecc.

I Figli della Libertà possono comparire sul terreno o cadere dall'alto.

Ci sono cinque tipi di Figli della Libertà:

CORPO A CORPO

- Corrono verso di te e cominciano a prenderti a pugni e a calci.

PISTOLA

- Ti sparano diversi colpi fino ad esaurimento delle pallottole o fino a quando ti avvini a loro. Poi ricorrono al combattimento corpo a corpo. (Se li uccidi, puoi raccogliere i proiettili eventualmente rimasti nelle loro pistole).

MITRAGLIATRICE

- Ti sparano raffiche da una mitragliatrice ma se si avvicini troppo ricorrono al combattimento corpo a corpo.

LANCIARAZZI

- Si inginocchiano con un lancerazzo; compare un mirino sopra il Figlio della Libertà, che cerca di prenderti di mira. Se il mirino ti prende di mira, il razzo viene lanciato ed è difficilissimo schivarlo.

LANCIAFIAMME

- Cercano di mantenere una certa distanza da te spostandosi avanti e indietro e lanciando i loro lanciafiamme. La fiamma si dirige in linea retta (nel cui caso la devi saltare) o verso l'alto (nel cui caso la devi schivare). Sono più lenti di te, il che ti consente di avvicinarti a loro. A questo punto ricorrono al combattimento corpo a corpo.

La MASCHERA è l'alter ego del dottore di Boone. Il Dottore Decker è infatti il pluriomicida e segue Boone fino a Midian, poi prende il comando dei Figli della Libertà. Boone deve difendere la Maschera e completare il gioco.

Oltre ai Figli della Libertà e i Nightbreed, dovrai sormontare altri pericoli:

MINE
BOMBE A
OROLOGERIA
GRANATE

- Se le calpesti, salti per aria, e così pure l'area circostante.
- Vengono lanciate dai lati dello schermo ed esplodono se non riesci a raggiungerle in tempo.
- Vengono lanciate sullo schermo e si muovono lungo lo schermo ed esplodono al contatto se non le salti.
- Si accendono all'improvviso e ti bruciano se li tocchi.

INCENDI DALL'ALTO
ROCCE CADENTI
MANI DEI BERSERKER
GOCCE D'ENERGIA

- Sono simili agli incendi da terra, ma cadono dall'alto.
- Ti causano ferite se ti colpiscono.
- Ti afferrano da sotto e ti buttano a terra.
- Si sollevano dal terreno e ripristinano la tua energia non appena le tocchi.

Per completare il gioco devi eseguire quanto segue:

- 1) Raccogliere le 3 chiavi della città di Midian; ce n'è una su ciascun livello. Per ottenere la terza chiave, devi difendere la MASCHERA (anche se in seguito fuggirà).
- 2) Procedere nella Necropoli e scendere nella città di Midian, fino a raggiungere il Re dei Nightbreed, BAPHOMET, che procederà a battezzarti. CABAL può resistere all'attacco meglio di BOONE e ha una forza maggiore di quella del suo alter ego.
- 3) Aprire la porta della camera dei BERSERKER.
- 4) Raggiungere la superficie della città di Midian per liberare i Breed. Questi ti informano che la MASCHERA tiene prigioniera LORI.
- 5) Ridiscendere e combattere l'ultima battaglia con la MASCHERA. Dopo avere avuto la meglio, devi ritornare in superficie della città di Midian, dove troverai la tua ragazza LORI.

CHIAVE APRITUTTO PER SALTARE PARTI DEL GIOCO

Il gioco usa un sistema d'entrata con parole d'ordine illustrate. Il giocatore ha la possibilità di creare una chiave con i pezzi sparpagliati sullo schermo. Le chiavi corrette consentono al giocatore di accedere alle parti seguenti del gioco.

Le vite e gli oggetti del giocatore vengono modificati di conseguenza.

PANNELLO DI POSIZIONE

La posizione viene visualizzata su due pannelli, uno sopra l'altro sotto l'area di gioco, ed è costituito da:

POSIZIONE DI BOONE

- La testa di Boone cambia colore e forma quando si trasforma in un mostro, per poi ritornare uomo.

SEZIONE MESSAGGI

- Questa visualizza i messaggi generali ai giocatori, come le informazioni di pericolo e di caricamento, e gli insulti!

LIVELLO POTENZA
E VITE

- Sono due, riunite in tre teste che si trasformano in teschi quando Boone viene colpito. Dopo che un'intera testa si trasforma in teschio, Boone cade, muore e viene quindi resuscitato da Baphomet. Una volta persa l'ultima vita, Boone muore e il gioco si conclude. Se Boone riesce a trovare dell'altra energia, soltanto la testa attuale riprenderà le sue sembianze da teschio; ciò significa che, una volta persa una testa, non la si può più recuperare.
- Vengono visualizzati sul pannello di fondo.

OGGETTI POSSEDUTI

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Non combattere, a meno che non ne sia costretto, per risparmiare energia.
- Tieni d'acconto la pistola per i protagonisti più crudeli.
- Cerca sempre di rimpiazzare l'energia perduta.
- Cerca e trova la strada più breve tra gli oggetti.
- Crea una cartina.
- Colpisci con rapidità e decisione.
- Raccogli sempre le munizioni per la pistola.

NIGHTBREED

La codifica del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, noleggiani o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

RICONOSCIMENTI

Codifica di Impact Software Development Ltd.

Musica di Matthew Cannon.

©1990 Morgan Creek Productions

©1990 Ocean Software Ltd.

Tutti i diritti sono riservati.

SHADOW WARRIORS

TRAMA

Transmitidas desde los tiempos de los tumultos entre los Estados Medievales en guerra existen cinco secretas técnicas Ninjutsu, conocidas sólo por los Shadow Warriors (Guerreros de las Sombras).

En la jungla de asfalto de una metrópolis americana se ha desatado el caos, un Demonio Oriental se ha apoderado de las fuerzas del Gran Guerrero y ha formado un macabro escuadrón de asesinos, que debe ser detenido.

Este deber recae en tí, el último descendiente de una dinastía de legendarios combatientes y único salvador de una ciudad amenazada... Shadow Warrior, el héroe de los 90.

CARGA

COMMODORE 64/128

Coloca la cinta en tu Commodore con la cara escrita hacia arriba y completamente rebobinada. Asegúrate de que todos los enchufes están conectados. Aprieta las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones en pantalla - PRESS PLAY ON TAPE (APRIETA PLAY). El programa se cargará automáticamente. Para el tipo de carga C128, GO 64 (RETURN), y sigue las instrucciones para C64.

ATENCION: Este juego carga varias partes - sigue las instrucciones en pantalla.

DISKETTE

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad, inserta el programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD "",8,1 (RETURN), aparecerá la pantalla introductoria y el programa se cargará automáticamente.

MANDOS

COMMODORE

Este juego es para un solo jugador y se juega con el joystick en puerto 1.

H PAUSA/FIN DE PAUSA EN EL JUEGO

MANDOS DEL JOYSTICK



Aprieta la tecla de disparo en los movimientos de ataque.

POSICION Y TANTEO

En el cuadro de posiciones aparecerán espadas indicando el número de vidas que te quedan, tu energía aparece encima de ellas.

Se consiguen puntos de la siguiente manera:-

Matar a un enemigo	100 puntos
Romper un objeto	50 puntos
Matar al Guardian del final de etapa	1000 puntos
Finalización de una etapa	1000 puntos
Obtendrás las siguientes bonificaciones por destruir estos objetos:	
Ninja Pequeño	ganás una vida
Espada	Espada
Píldora Azul	1 punto de energía
Píldora Roja	2 puntos de energía
Rubí pequeño	100 puntos
Rubí grande	300 puntos

El marcador del tiempo se vuelve a poner a 99 cada vez que completas una etapa o una sección del juego.

DESARROLLO

A medida que el jugador avanza por las distintas etapas se encuentra con diferentes enemigos. El Ninja en este juego ha perfeccionado las técnicas del Triple Blow Combination (Triple Golpe Combinado), The Flying Neck Throw (Golpe al Cuello Saltando), the Hang Kick (Patada en Suspensión), the Phoenix Backflip (Tijereta del Fénix) y el Tightrope technique (la técnica de Cuerda Tensa).

A medida que va contando una vena a través de cada zona, aparecen objetos de entre cubos de desperdicios, señales y cabinas telefónicas. Su misión es abrirse camino luchando a través de seis de los peores barrios de América, recoger los objetos y destruir al escuadrón asesino al avanzar hacia su objetivo final, su lucha con el malvado Demonio.

SUGERENCIAS

Intenta que los enemigos no te rodeen. Si lo hacen, intenta colocar un objeto entremedias.

Utiliza los objetos para tomarle un respiro de la acción.

Trata de saltar por encima de tus enemigos y golpearlos por detrás.

No te apresures a terminar una etapa, párate y espera a que los enemigos aparezcan de uno en uno o en parejas y véncelos sin avanzar. De este modo evitarás que aparezcan grupos más numerosos de malos.

SHADOW WARRIOR

El código de programación, la representación gráfica y el diseño artístico son propiedad de Ocean Software Limited y no está permitida su reproducción, almacenamiento, alquiler ni transmisión en cualquier forma que sea sin la autorización escrita de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

CREDITOS

©1989 Tecmo Ltd.
Adaptación: Teque Software
Música: Matt Furniss
Producción: D C Ward
©1990 Ocean Software

SLY SPY

Famoso hit en videojuegos de espionaje y aventuras con 9 excitantes etapas llenas de emoción. Las innovadoras características del juego incluyen un sinfín de diferentes argumentos, desde super potentes coches de carreras hasta una guerra de guerrillas subacuática. Rescata a la asediada nación del opresivo régimen del "Council for World Domination" ("Consejo para la Dominación del Mundo").

CARGA

COMMODORE 64/128

Coloca la cinta en tu Commodore con la cara escrita hacia arriba y asegúrate de que está completamente rebobinada. Comprueba que todos los enchufes están conectados. Aprieta simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones en pantalla - PRESS PLAY ON TAPE (APRIETA PLAY). El programa se cargará automáticamente. Para el tipo de carga C128, GO 64 (RETURN), y sigue las instrucciones para C64.

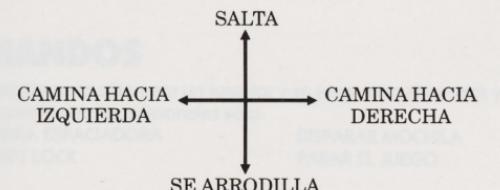
ATENCIÓN: Este juego carga varias partes - sigue las instrucciones en pantalla.

DISCO

Selecciona modo 64. Enciende la unidad de lectura, inserta el programa en ella con la etiqueta hacia arriba y teclea LOAD"**",8,1(RETURN), con lo que aparecerá la pantalla introductoria y se cargará automáticamente el programa.

MANDOS

JOYSTICK



DISPARO - DISPARAR EL ARMA O DAR PUÑETAZO
Se juega con el joystick y las siguientes teclas sólo:

RUN/STOP	PAUSA
Q	COMENZAR DE NUEVO
F1	MUSICA SI-NO/FX

DESARROLLO

Tu objetivo es avanzar a través de las 9 etapas de juego para derrotar a C.W.D. - El Consejo para la Dominación del Mundo. Las etapas tienen lugar en los siguientes escenarios:

EN CAIDA LIBRE
EN MOTO
CAMILANDO
BUCEANDO

A lo largo del camino puedes recoger varios iconos que aumentarán tu poder:-

EL ARMA DORADA	-	Cada vez que la recoges ganas una parte del Arma Dorada. Cuando tengas cinco, poseerás el arma completa. El arma dura poco tiempo, pero es muy poderosa.
B INTERMITENTE	-	Te proporcionará más balas
LATA DE COCA-COLA	-	Te dará más energía.
RELOJ	-	Te dará más tiempo.
AMETRALLADORA	-	Convertirá tu pistola en una ametralladora.

POSICION Y TANTEO

En el panel indicador aparecerá lo siguiente:-

1. Indicador de Armas
En el que aparecerá una de las siguientes armas:-
Pistola, Ametralladora, Arma Dorada.
Si no aparece ningún símbolo, indicará que luchas sin balas.
2. Indicador de salud del Espía
3. Final de etapa, Indicador de salud del Malo
4. Reloj

- Balas restantes
- Indicador del Arma Dorada
- Tanteo

Se consiguen puntos de la siguiente manera:-

Paracaidista de caída libre	400
Perro	500
Soldado Grande con Barril	800
Soldado lanzando granadas	700
Soldado dando puñetazos	400
Soldado disparando	1000
Punk	1200
Moto	1000
Retropulsionista	700
Minas	500
Buceadores	1000
Saltadores retrópropulsiónistas	700
Tiburones	400
Malo del final de etapa	10.000

Conseguirás una bonificación adicional si terminas antes del tiempo reglamentario - el Tiempo Restante se multiplicará por 200.

SUGERENCIAS

- Intenta aprenderse los mapas para conseguir más rápidamente el Arma Dorada.
- Es mejor avanzar despacio evitando ser alcanzado.
- Tan pronto como puedas dispara a los Hombres del Paquete.
- Cuando recibas la ametralladora no dispare a lo loco, pues ésta utiliza muchas balas.

SLY SPY

El código de programación, la representación gráfica y el diseño artístico son propiedad de Ocean Software Limited y no está permitida su reproducción, almacenamiento, alquiler ni transmisión en cualquier forma que sea sin la autorización escrita de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

CREDITOS

©1989 Tecmo Ltd.
Adaptación: Teque Software
Música: Matt Furniss
Producción: D C Ward
©1990 Ocean Software

MIDNIGHT RESISTANCE

TRAMA

Un Comisario sin escrúpulos, líder de un depravado régimen de megalomaníacos, ha secuestrado a tu familia (incluyendo a tu Abuelo - un científico famoso en el mundo entero), en un desesperado intento de imponer su poder dictatorial sobre la faz de la Tierra. ¿Podrás rescatar a tu familia antes de que el malvado Comisario obligue a tu Abuelo a usar sus conocimientos superiores sobre armamento para someter al planeta a su tiranía? Armate de ingenio para luchar contra un ejército obsesivo, sus trampas tortuosas y un sinfín de maquinaria amenazante.

CARGA

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Coloca la cinta en tu Commodore con la cara escrita hacia arriba y completamente rebobinada. Asegúrate de que todos los enchufes están conectados. Aprieta simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones en pantalla - PRESS PLAY ON TAPE (APRIETA PLAY). Este programa se cargará automáticamente. Para el tipo de carga C128, GO 64 (RETURN) y sigue las instrucciones para C64. ATENCIÓN: En este juego se cargan varias partes - sigue las instrucciones en pantalla.

DISKETTE

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad, inserta el programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Téclea LOAD "*",8,1 (RETURN), aparecerá la pantalla introductaria y el programa se cargará automáticamente.

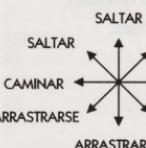
MANDOS

Este juego es sólo para un jugador y se juega con el joystick y las siguientes teclas adicionales sólo:

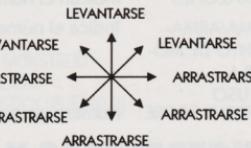
BARRA ESPACIADORA	-	DISPARAR MOCHILA
SHIFT LOCK	-	PARAR EL JUEGO

MANDOS DEL JOYSTICK

DE PIE:



ARRASTRANDOSE:



Aprieta la tecla de disparo cuando quieras activar el arma que estés usando.

Cuando aprietas la tecla de disparo te mantienes en la posición en que estés; p. e., cuando la tecla de disparo está presionada, puedes caminar disparando en todas direcciones y arrastrarte disparando en todas direcciones.

Aprieta la barra espaciadora cuando quieras soltar el arma que lleves en tu mochila.

Cuando quieras recoger un objeto (p. e. una llave o un arma) simplemente camina sobre ella.

Para trepar por una escalera empuja el joystick hacia arriba cuando te encuentres en la posición adecuada (p. e. de pie/agachado debajo de la escalera).

DESARROLLO

El juego consiste en cinco etapas de acción al descubierto. Debes ingenierías en cada exterior para derrotar a los diferentes adversarios con que encontrarás en tu misión de rescate.

Una vez vencidos, algunos de tus adversarios se desprenderán de llaves que tú puedes recoger. Sólo puedes cargar con seis. Podrás usarlas para comprar más armas, mochilas y demás artículos de los arsenales. Estos están situados al final de cada etapa y contienen seis tipos diferentes de armamento. Sin embargo tú tienes un presupuesto limitado, así que debes elegir tus armas cuidadosamente. Las armas que estén dentro de tu presupuesto se iluminarán cuando pases por delante de sus vitrinas, y para realizar la compra debes saltar y recogerlas cuando caigan.

POSICION Y MARCADOR

Los siguientes símbolos aparecerán en pantalla:-

LLAVES

Indican el número de llaves que posees (máximo de seis cada vez). Puedes cambiarlas por armas y bonificaciones al final de cada etapa.

CORAZONES

Indican el número de vidas que te quedan.

ARMA/ARMA-MENTO DE MO-**CHILA****EN USO****CURRENT SCORE**

Indica el número de rondas restantes.

Número de puntos conseguidos.

SUGERENCIAS Y CONSEJOS

Utiliza tus armas con moderación - sólo tienes una limitada munición para cada una.

Selecciona las armas apropiadas para cada misión que te espera.

No te preocupes demasiado en recoger las llaves - sólo puedes transportar seis y normalmente hay más que suficientes portadores en cada etapa.

No tardes demasiado en elegir tus armas - pues corres el riesgo de quedarte sin ninguna al final.

MIDNIGHT RESISTANCE

Su código de programación, representación gráfica y diseño son copyright de Ocean Software Limited y no está permitido su reproducción, almacenamiento, alquiler ni difusión de cualquier forma que sea sin la autorización escrita de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados mundialmente.

CREDITOS

Código de Robbie Tinman

Gráficos de Ivan Davies

Música de Keith Tinman

Producción de Paul Finnegan y D.C.Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.

NIGHTBREED
TRAMA

Eres Boone, miembro de la RAZA DE LOS NOCTURNOS (NIGHTBREED).

Comienzas tu viaje a las puertas de Necrópolis, un cementerio encima de un laberinto subterráneo llamado Midian, donde viven los Nocturnos, una raza más antigua que la del Hombre, de fantásticos seres, shapechanging (Mutantes) que están siendo atacados por la envidia de los hombres en forma de "Los Hijos de la Libertad" ("Sons of the Free"), una perversa organización que viene para destruirlos y a tí, si pueden.

CARGA**COMMODORE 64/128**

Coloca la cinta en tu Commodore con la cara escrita hacia arriba y asegúrate de que está completamente rebobinada. Comprueba que todos los enchufes están conectados. Aprieta simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones en pantalla PRESS PLAY ON TAPE (APRIETA PLAY). El programa se cargará automáticamente. Para el tipo de carga C128, teclea GO 64 (RETURN), y sigue las instrucciones para C64.

ATENCION: Este juego carga varias partes.

Dependiendo de la ruta que sigas, puede que la carga no sea secuencial en la cinta. Para ayudarte aparecerá un mensaje en pantalla diciendo el fichero que está buscando, y qué fichero está leyendo en ese momento. En la lista a continuación encontrarás los nombres de los ficheros y el orden secuencial en que están grabados en la cinta. Puede que tengas que rebobinar o pasar la cinta para encontrar la sección adecuada. Es aconsejable que pongas el contador a cero al principio de la cinta y anotes el número del contador al principio de cada fichero que encuentres.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

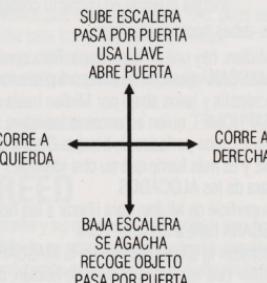
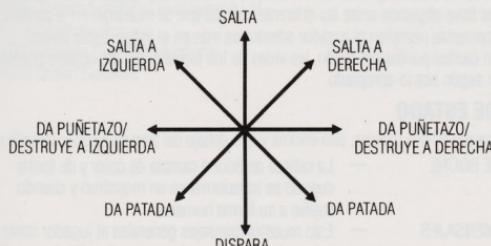
NOTA: La CARA B es idéntica a la CARA A.

DISKETTE

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad, inserta el programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD "",8,1 (RETURN), aparecerá la pantalla introductoria y el programa se cargará automáticamente.

MANDOS

Nightbreed es un juego para un solo jugador y todas las versiones del juego se pueden jugar bien con el Joystick, o bien con el Teclado.

JOYSTICK**SIN DISPARAR****DISPARANDO****MANDOS DEL TECLADO**

Z	IZQUIERDA
X	DERECHA
:	ARRIBA
/	ABAJO
ESPACIO	DISPARA
F1	TRANSFORMA EN MONSTRUO
F3	SELECCIONA TECLADO
F5	SELECCIONA JOYSTICK (PUERTO 2)
P	PAUSA

DESARROLLO
LOS PERSONAJES

BOONE es un hombre que está en tratamiento por un desorden psiquiátrico, Doctor Decker le dice que es responsable de una serie de horribles asesinatos. El entonces, intenta cometer suicidio y, mientras está en el hospital, se entera de la existencia de un lugar donde todos sus pecados serán perdonados, un lugar lleno de seres maravillosos, un lugar llamado MIDIAN. Se pone en camino hacia Midian, pero sin darse cuenta pone a los humanos en la pista de los NOCTURNOS.

Los NOCTURNOS son una tribu de seres mutantes, los últimos descendientes de una raza de seres que ha sido prácticamente eliminada de la faz de la Tierra por los humanos.

La mayoría de los Nocturnos son pacíficos debes evitarlos mejor que luchar con ellos. Hay varios tipos de Nocturnos:

- GRAN MOSCA (BIG FLY)
- EL GORDO (FATMAN)
- HOMBRE SERPIENTE (SNAKEMAN)
- LOS ALOCADOS (THE BESERKERS)
- DENTADURA VOLADORA (FLYING TEETH)
- CABEZA DE MONSTRUO (HEAD MONSTER)

- Esta se abalanza sobre tí y te tumba si no te agachas para evitarla. No puede ser herida.
- Obstaculiza tu camino y se mueve muy despacio. También vomita una sustancia que es venenosa si la tocas.
- Sentado en su rincón hace sonar su cascabel. Si te acercas puede mandarte fuera de la pantalla de un puñetazo. Debes pegarle tú antes y sacarle fuera de la pantalla.
- Grande y torpe se te acerca y te pega un puñetazo con su enorme puño. Debes sacarle de la pantalla de un puñetazo.
- Esta vuela por la pantalla a la altura de tu cabeza y si no te agachas, te tumba.
- Esto es un gran Alocado que te golpea, pero cuando tú le golpeas su cabeza vuela a tu alrededor insultándote a gritos.

REPTATECHOS
(ROOF CRAWLER)
INSECTO SALTADOR
(HOPPER)
HOMBRE ESCORPION
(SCORPION MAN)
MONSTRUO DEL
GLOBO OCULAR
(EYEBALL MONSTER)

- Este reptá por el techo lanzándote rocas
- Este salta por la habitación y si te golpea, te tumba.
- Escorpión con cabeza humana que se desliza hacia tí y te golpea con su cola.
- Esto es un gigantesco globo ocular que se mueve por la parte superior de la pantalla e intenta mirarte a los ojos. Cuando lo consigue te lanza un rayo que te hiere si no desvías la mirada.

Los HIJOS DE LA LIBERTAD son una perversa organización que viene a destruir a los Nocturnos y Midian. Están armados hasta los dientes con Lanzacohetes, Lanzallamas, Ametralladoras, Granadas, etc.

Los Hijos de la Libertad pueden aparecer en pantalla por tierra o por aire.

Hay cinco tipos de Hijos de la Libertad:

MANO A MANO
(HAND TO HAND)

- Corren hacia tí y comienzan a golpear y a dar patadas.

PISTOLA
(HAND GUN)

- Te disparan varios tiros hasta que se les acaban las balas o te acercas lo suficiente. Entonces la lucha reverte a un combate mano a mano. (Si los matas y su pistola tiene aún balas, puedes recogerla.)

AMETRALLADORA
(MACHINE GUN)

- Estos te disparan una ametralladora a ráfagas, pero si te acercas demasiado o quieren parar, la lucha se convierte en un combate mano a mano.

LANZACOGETES
(ROCKET LAUNCHER)

- Se arrodillan con el lanzacohetes y aparece una mira telescopica por encima de los Hijos de la Libertad que se dirige hacia tí. Si la mira hace diana en tí, te lanzan el cohete y es muy difícil de esquivar.

LANZALLAMAS
(FLAME THROWER)

- Tratan de permanecer a cierta distancia de tí moviéndose hacia adelante y hacia atrás, disparando sus lanzallamas. La llama se dirige o bien en directo (salta por encima de ellas) o bien por encima (agáchate). Se mueven más despacio que tú, por lo que te puedes acercar a ellos. Entonces el combate se convierte en un mano a mano.

La MASCARA (The MASK) es la otra identidad del doctor de Boone. Doctor Decker es de hecho el asesino de masas y sigue a Boone hasta Midian para entonces guiar a los Hijos de la Libertad hasta allí. Boone debe vencer a la máscara para completar el juego. Además de los Hijos de la Libertad y los Nocturnos, te encontrarás con otros peligros:

MINAS

BOMBAS DE RELOJERIA

GRANADAS

BOMBAS DE TIERRA

BOMBAS EN CAIDA

ROCAS EN CAIDA

MANOS DE ALOCADOS

GOTITAS DE ENERGIA

- Pisa una y saldrás despedido por los aires. También destruyen el área de alrededor.

- Estas son lanzadas desde los lados de la pantalla y puedes oír su tic tac hasta que se agota su tiempo, entonces explotan si no las alcanzas antes.

- Estas son lanzadas a la pantalla y vuelan y explotan cuando entran en contacto contigo si no saltas por encima de ellas.

- Estas llaman y te queman si las tocas.
- Estas son como las de tierra, pero caen desde arriba.
- Estas te hieren si te golpean.
- Estas te agarran por debajo y te tumban.
- Emergen del suelo hacia arriba y repondrán tu energía al entrar en contacto contigo.

Para completar el juego entero debes hacer lo siguiente:

- 1) Recoger las 3 llaves de Midian; hay una en cada etapa. Para conseguir la tercera tendrás que vencer a la MASCARA (aunque se escapará posteriormente).
- 2) Abrirte camino por la Necrópolis y hacia abajo por Midian hasta que encuentres al Dios de los Nocturnos, BAPHOMET, quien entonces te bautizará. Esto te permitirá transformarte en CABAL por cortos períodos de tiempo. CABAL puede soportar ataques mejor que BOONE y es más fuerte que su otra identidad.
- 3) Abrir la puerta de la cámara de los ALOCADOS.
- 4) Abrirte camino hacia la superficie de Midian para liberar a los Nocturnos. Entonces ellos te dirán que la MASCARA tiene a tu novia, LORI.
- 5) Descender de nuevo y acometer tu última batalla con la MASCARA. Una vez que hayas vencido, deberás subir otra vez a la superficie de Midian, donde te reunirás con LORI.

SIMBOL DE PASADA PARA SALTARSE PARTES DEL JUEGO

El juego utiliza un sistema gráfico de entrada por contraseña. El jugador tiene la opción de crear una llave eligiendo entre las diferentes piezas que se muestran en la pantalla. Las llaves correctas permiten al jugador adentrarse más en el juego. Estas llaves aparecen en ciertos puntos del fondo. las vidas de los jugadores y los objetos poseídos se cambian según sea lo apropiado.

PANEL DE ESTADO

El estado aparece en dos paneles, uno encima y otro debajo del área de juego y consiste en:

ESTADO DE BOONE

- La cabeza de Boone cambia de color y de forma cuando se transforma en un monstruo y cuando vuelve a su forma humana.

AREA DE MENSAJES

- Esto muestra mensajes generales al jugador como avisos, instrucciones de carga e insultos!

NIVEL DE PODER Y VIDAS

- Estos dos están combinados en forma de tres cabezas que se convierten gradualmente en calaveras cada vez que Boone es herido. Cuando una de las cabezas se convierte en calavera por completo, Boone cae, muere y es resucitado por Baphomet. Cuando se agota la última vida Boone muere y el juego termina. Si Boone obtiene energía sólo la cabeza actual volverá a su estado normal, así que una vez que has perdido una de las cabezas, es para siempre.

OBJETOS POSEIDOS

- Estos aparecen en el panel inferior.

PISTAS Y CONSEJOS

- No luches a menos que estés obligado a ello, pues ésto reduce tu energía.
- Reserva la Arma para los peores protagonistas.
- Recarga tu energía todo lo que puedas.
- Intenta encontrar el camino más corto entre objetivos.
- Dibuja un mapa.
- Golpea fuerte y rápidamente.
- Recoge siempre las revistas de armas.

NIGHTBREED

El código del programa y su representación gráfica son copyright de Ocean Software Limited y está prohibida su reproducción, grabado, alquiler o transmisión en cualquier forma sin el consentimiento escrito de Ocean Software Limited. Derechos reservados a nivel mundial.

CREDITOS

Código: Impact Software Development Ltd.

Música: Matthew Cannon

©1990 Morgan Creek Productions

©1990 Ocean Software

SHADOW WARRIORS

De Shadow Warriors zijn de enige die vijf geheime Ninjutsu technieken kennen, daterend uit de Middeleeuwen toen ze tussen vechtende naties toegepast werden.

In de jungle van een grote Amerikaanse wereldstad is chaos losgebroken. Een oorste duivel bezeten van de kracht van la fuerza de grootste Warrior, heeft een team demonische moordenaars opgeroepen die tegengehouden moeten worden.

Dit is een taak voor jou, de laatste van een rij legendarische strijders en de enige redder van een bedreigde stad... de Shadow Warrior, de held van de jaren 90.

OPLADEN

COMMODORE 64/128

Stop de cassette en je Commodore recorder met de bedrukte kant naar boven en zorg ervoor dat hij tot het begin teruggespoeld is en dat alle snoeren aangesloten zijn. Druk de SHIFT en RUN/STOP toetsen tegelijkertijd in. Volg de aanwijzingen op het scherm - DRUK PLAY OP BAND. Dit programma laadt dan automatisch op. Voor C128 laadt type GO 64 (RETURN) en volg dan de aanwijzingen voor C64.

OPGELET: Dit spel laadt in gedeeltes op - volg dan de aanwijzingen op het scherm.

DISKETTE

Kies modum 64. Zet de diskdrive aan, stop het programma in de drive met de bedrukte kant naar boven. Tik LOAD "",8,1, (RETURN). Het inleidingsbeeld komt dan tevoorschijn waarna het programma automatisch oplaat.

CONTROLS

Di is un spel voor één speler en kan in deel 1 alleen met een joystick gespeeld worden.

H SPEL PAUSEREN/VOORTSPELEN

JOYSTICK CONTROLS

IN HET SCHERM/
EVEN WACHTEL

UITELEN/GOOI

AANVAL/LINKS

UITELEN/GOOI

AANVAL/RECHTS

VAN HET
SCHEM AF

IN HET SCHERM/EVEN WACHTEL

BUITELEN/GOOI
AANVAL/RECHTS
VAN HET SCHERM AF
AANVAL/LINKS
BUITELEN/GOOI
Druk afvurknop voor aanvallen

STATUS EN SCORE

Het statuspaneel vertoont zwaarden die het aantal overblijvende levens aanduiden met erboven afgelijnde energie.

Punten worden als volgt toegekend:

Doden van een vijand	100 punten
Doden van een vijand	50 punten
Breken van een voorwerp	1000 punten
Voltooiing van een stadium	1000 punten
Er zijn bonussen wanneer de volgende voorwerpen vernietigd worden:	
Kleine Ninja	extra leven
Zwaard	zwaard
Blauwe pil	1 energiepunt
Rode pil	2 energiepunten
Kleine robijn	100 punten
Grote robijn	300 punten

Na elke voltooide sectie van het spel wordt de tijdopnemer teruggesteld op 99.

HET SPELEN

De speler gaat door elk stadium en ontmoet onderweg verschillende vijanden. In dit spel heeft de Ninja de technieken van de Triple Blow Combination (driedubbele slagcombinatie), de Flying Neck Throw (vliegende halsworp), de Hang Kick (hangschop), de Phoenix Backflip (Phoenix flik-flak) en de Tightrope (koordloop) techniek vervolmaakt.

Als hij zich door elke zone een baan maait, komen er voorwerpen tevoorschijn uit vuurpijlenmers, seinen en telefoonkiosken. Hij heeft tot taak zich door zes van de lastigste buurten in Amerika heen te werken terwijl hij deze voorwerpen bemachtigt en het moordenaarsteam op weg naar het uiteindelijke conflict met de kwaadaardige Duivel uitrosit.

RAADGEVINGEN EN TIPS

Probeer de vijanden niet aan weerskanten van jezelf te krijgen.

Lukt dit niet, probeer dan een voorwerp tussen jou en hen te plaatsen.

Gebruik voorwerpen om even van de actie bij te komen.

Probeer over de vijanden heen te springen en ze van achteren te slaan.
Haast je niet door de verschillende stadia heen. Stop en wacht tot de vijanden een voor een of in paren op het scherm verschijnen en bemachtig ze zonder verder te gaan. Op deze manier vermijd je grote bendes bandieten.

SHADOW WARRIORS

Ocean Software Limited heeft de auteursrechten van de programma code, grafische voorstelling en artwork, hetwelk, zonder schriftelijke toestemming van Ocean Software Limited in generlei vorm gereproduceerd, opgeslagen, verhuurd of uitgezonden mag worden. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

TOEKENNINGEN

©1989 Tecmo Ltd
Omzetting: Teque Software
Muziek: Matt Furniss
Produktie: D C Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

SLY SPY

Het beroemde met munten werkende spel vol spionage en actie met 9 aangrijpende en spannende stadia. Een spel met innoverende kenmerken en veel verschillende scenario's van sportauto's met krachtig vermogen tot onderwater straatgevechten. Bevrijd een belegde natie van het hardvochtige regiem van de 'Council for World Domination' (Raad voor wereldoverheersing).

OPLADEN

COMMODORE 64/128

Stop de cassette in je Commodore recorder met de bedrukte kant naar boven. Zorg ervoor dat het tot het begin teruggespoeld is en dat alle snoeren aangesloten zijn. Druk de SHIFT en RUN/STOP toetsen tegelijkertijd in. Volg de aanwijzingen op het scherm DRUK PLAY OP BAND. Dit programma laadt dan automatisch op. Voor C128 laadt GO 64 (RETURN) en volg dan aanwijzingen voor C64.

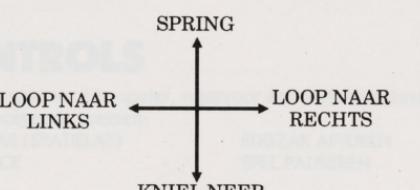
OPGELET: Dit spel ladt in gedeeltes op volg de aanwijzingen op het scherm.

DISKETTE

Kies modus 64. Zet de diskdrive aan, stop het programma in de drive met het etiket naar boven. Tik LOAD "**", 8, 1 (RETURN). Het inleidingsbeeld komt dan tevoorschijn waarna het programma automatisch oplaat.

CONTROLS

JOYSTICK



AFVUREN VUURWARPEN OF SCHOP

Dit spel kan alleen met een joystick gespeeld worden plus de volgende toetsen:

RUN/STOP	PAUZE
Q	HERVAT SPEL
F1	TOGGLE MUZIEK/FX

HET SPELEN

Je moet trachten de 9 spelstadia door te werken en zo C.W.D. The Council for World Domination te verslaan.

De stadia omvatten de volgende scenario's:

SKY DIVING (VRIJE VAL MAKEN)
ON MOTORCYCLE (OP MOTORFIETS)
WALKING (LOPEND)
SCUBA DIVING (SCUBA DUIKEN)

Onderweg kun je verschillende iconen bemachtigen die je macht vergroten:

GOLDEN GUN (GOUDEN GEWEER)	— Telkens wanneer je dit icoon bemachtigt, krijg je een deel van de Golden Gun toegekend. Als je vijf delen bemachtigd hebt is het geweer compleet. Het geweer heeft slechts een korte levensduur maar een groot vermogen.
FLASHING B (FLITSENDE B)	— dit geeft je meer kogels.
COLA CAN (COLA BLIK)	— dit geeft je meer energie.
CLOCK (KLOK)	— dit geeft je meer tijd.
MACHINEGEWEER	— dit verandert je pistool in een machinegeweer.

STATUS EN SCORE

Op het statuspaneel staat het volgende afgebeeld:

1. Wapenindicatie
Dit kan een van de volgende omvatten:
Pistool, Machinegeweer, Golden Gun
Als er geen icoon tevoorschijn komt betekent dit dat je zonder kogels vecht.
2. Sluw, Gezondheidsindicatie
3. Eindstadium Baddie (bandiet), Gezondheidsindicatie
4. Klok
5. Resterende kogels
6. Golden Gun indicatie
7. Score

Punten worden als volgt toegekend:

Vrije val maker	400
Hond	500
Grote soldaat met loop	800
Granaten gooiende soldaat	700
Slaande soldaat	400
Geweer afvurende soldaat	1000
Punk	1200
Motorfiets	1000
Jetpack Man	700
Mijnen	500
Duikers	1000
Jetpack duikers	700
Haaien	400
Eindstadium Baddie	10.000

Je krijgt een extra bonus, berekend op Resterende tijd x 200.

RAADGEVINGEN EN TIPS

- Probeer de kaarten te leren zodat je het Golden Gun snel in je bezit krijgt.
- Het is beter om langzaam te vorderen en op te passen dat je niet geraakt wordt.
- Schiet de Jetpack mannen zo gauw mogelijk neer.
- Schiet niet te vlug als je het machinegeweer krijgt want het verbruikt een heleboel kogels.

SLY SPY

Ocean Software Limited heeft de auteursrechten van de programma code, grafische voorstelling en artwork hetwakk, zonder schriftelijke toestemming van Ocean Software Limited in generlei vorm gereproduceerd, opgeslagen, verhuard of uitgezonden mag worden. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

TOEKENNINGEN

Omzetting: Software Creations.
Produktie: D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

MIDNIGHT RESISTANCE SCENARIO

Een meedogenloze Volkscommissaris, leider van een boosaardig regiem megalomanen, heeft je familie gekaapt (ook je grootvader - een wereldberoemde wetenschapper) in een wanhopige poging dictatoriale macht op arde te krijgen. Kun je je familieleden redden voordat de slechte Volkscommissaris je grootvader dwingt gebruik te maken van zijn voortreffelijk research in bewapening, om zo zijn eigen tirannie over de hele planeet van kracht te doen zijn? Probeer het geobsedeerde leger met zijn bedrieglijke valstrikken en een konvooi dreigende machines te slim af te zijn.

OPLADEN

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Stop de cassette in je Commodore bandrecorder met de bedrukte kant naar boven. Let erop dat hij tot het begin teruggespoeld is en dat alle snoeren aangesloten zijn. Druk de SHIFT en de RUN/STOP toets tegelijkertijd in. Volg de aanwijzingen op het scherm - DRUK PLAY OP BAND. Dit programma laadt dan automatisch op. Voor C128 laadtype GO 64 (RETURN) en volg dan de aanwijzingen voor C64.

OPGELET:

Dit spel laadt in gedeeltes op - volg de aanwijzingen op het scherm.

DISKETTE

Kies 64 modus. Zet de diskdrive aan, stop het programma in de drive met het eitket naar boven, Tik LOAD***,8,1 (RETURN); je krijgt dan het inleidingsbeeld waarna het programma automatisch oplaat.

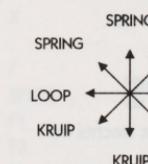
CONTROLS

Dit is een spel voor één speler, waarvoor een joystick gebruikt wordt plus de volgende toetsen:

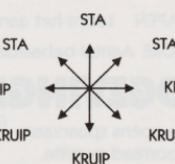
SPACE BAR (SPATIELAT)	-	RUGZAK AFVUREN
SHIFT LOCK	-	SPEL PAUSEREN

JOYSTICK CONTROL

ALS JE STAAT:



ALS JE KRUIP:



De afvuurknop indrukken om het te gebruiken wapen in actie te zetten. Wanneer de afvuurknop ingedrukt is duurt de aan de gang zijnde actie voort (staan, lopen, kruipen, springen); als de afvuurknop ingedrukt is, kun je b.v. lopende in alle richtingen schieten en kruipend in alle richtingen schieten.

Druk de spatielat om het ganbare 'rukkak' wapen los te laten. Om een artikel in de wacht te slepen (b.v. een sleutel of wapen) hoeft je er slechts over te lopen.

Wil je een ladder beklimmen, de joystik indrukken wanneer hij in de juiste stand is (b.v. staan/kruipen onder de ladder).

HET SPELEN

Het spel bestaat uit negen actie stadia. Je moet door ieder landschap je weg zien te vinden en bij je reddingspogingen de verschillende tegenstanders overrompelen.

Enmaal vernietigd zullen sommige vijanden sleutels laten vallen die je kunt gebruiken om extra wapens, rugzakken en oonderdelen uit de wapenkamers te kopen. Die bevinden zich aan het einde van elk stadium en bevatten zes verschillende soorten wapens. Je hebt echter een beperkt budget, zodat je met veel zorg moet kiezen. De wapens binnen je begroting zullen flikkeren als je langs hun kast komt; on ze te kopen moet je oproepen en ze bemachtigen als ze vallen.

STATUS EN SCOREN

Het volgende staat op het scherm afgebeeld:

TOETSEN	toont het aantal toetsen in je bezit (nooit meer dan zes tegelijk). Deze kunnen aan het einde van elk stadium ingerueld worden voor wapens en extra tegoeden.
---------	---

HARTEN geven het aantal overblijvende levens aan.

WAPEN THANS toont het aantal resterende ronden aan.

HUIDIGE SCORE Aantal behaalde punten.

RAADGEVINGEN EN TIPS

Gebruik je wapens spaarzaam - voor elk wapen heb je slechts een beperkte voorraad munitie.

Kies de meest geschikte wapens voor de taken die je gaat ondernemen.

Maak je niet te druk over het bemachtigen van de sleutels - je mag ze maar zes hebben en in ieder stadium zijn er altijd een helepoel sleutelhouders.

Verlies niet teveel tijd over je wapenkeuse of het zou kunnen zijn dat je zonder komt te zitten.

MIDNIGHT RESISTANCE

Ocean Software Limited heeft de auteursrechten van de programmacode, grafische voorstelling en artwork. Deze mogen zonder schriftelijke toestemming van Ocean Software Limited op generlei wijze gereproduceerd, opgeslagen, verhuurd of uitgezonden worden. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

TOEKENNINGEN

Codering: Robbie Tinman

Grafiek: Ivan Davies

Muziek: Keith Tinman

Geproduceerd door Paul Finnegan en D.C.Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.

NIGHTBREED

SCENARIO

Jij bent Boone, één van de NIGHTBREED (NACHTVOLK).

Je begint je reis bij de poorten van de Necropolis, een kerkhof boven een ondergronds doolhof, Midian geheten, waar de Nightbreed wonen. Jij hebt tot taak de Nightbreed te reden, een ras ouder dan de mensheid, bestaande uit grilige schepselen, vormveranderders, die aangevallen worden door menselijke jaloeziehouding in de vorm van de 'Sons of the Free' (Zonen van de Verlosten), behorende tot een kwaadaardige organisatie, die gekomen zijn om hen - en ook jou als ze dit kunnen - te vernietigen.

OPLADEN

COMMODORE 64/128

Stop de cassette in je Commodore recorder met de bedrukte kant naar boven en zorg dat hij tot het begin teruggespoeld is. Controleer of alle snoeren verbonden zijn. Druk de SHIFT en de RUN/STOP toetsen tegelijkertijd in. Volg de aanwijzingen op het scherm - DRUK PLAY IN OP BANDRECODER. Dit programma laadt dan automatisch op. Voor ladingstype C128, GO 64 (RETURN); volg dan aanwijzingen voor C64.

OPGELET: Dit spel laadt in een aantal verschillende gedeeltes op. Afhankelijk van de routes die je neemt, gebeurt het opladen niet altijd in dezelfde volgorde als op de band. Om je te helpen, geeft een bericht op het scherm aan welk bestand er gezocht wordt en welk bestand er momenteel gelezen wordt. Hieronder volgt een lijst van de volgorde waarin deze delen op de band voorkomen. Misschien moet je de band versneld vooruit- of terugspoelen om de goede sectie te vinden. Aangeraden wordt de magneetbandteller aan het begin van de band op nul terug te stellen en dan het telfnummer op te schrijven telkens wanneer een bestand gevonden is.

1. AFBEELDING
2. INLEIDING
3. BOVENGEDEELTE VAN SPEL
4. MIDDENGEDEELTE VAN SPEL
5. ONDERGEDEELTE VAN SPEL
6. GEDOPT
7. ONTSNAPPEN
8. EINDE

NOTA: KANT B is hetzelfde als KANT A

DISKETTE

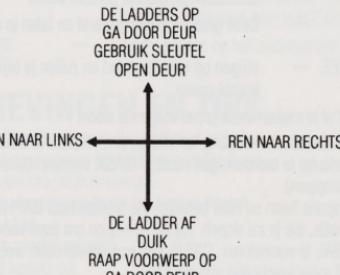
Kies modus 64. Zet de diskdrive aan, stop het programma in de drive met het etiket naar boven gericht. Tik LOAD "**,8,1 (RETURN) - dan komt het inleidingsbeeld tevoorschijn en laadt het programma automatisch op.

CONTROLS

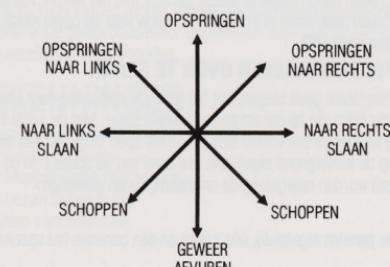
Nightbreed is een spel voor één speler; alle speelversies kunnen met de Joystick of het Toetsenbord gespeeld worden.

JOYSTICK

ZONDER AFVUREN



MET AFVUREN



TOETSENBORDBESTURING

Z	LINKS
X	RECHTS
;	OMHOOG
/	OMLAAG
SPATIE	AFVUREN
F1	VERANDER IN MONSTER
F3	KEUZE TOETSENBORD
F5	KEUZE JOYSTICK (POORT 2)
P	PAUZE

HET SPEL

DE PERSONAGES

BOONE is een man die onder behandeling is voor een psychiatrische ziekte. Dokter Decker vertelt hem dat hij verantwoordelijk is voor een serie afschuwelijke moorden. Daarop probeert hij zelfmoord te plegen. In het ziekenhuis hoort hij dat er een plaats is waar al zijn zonden vergeven kunnen worden, een plaats vol met wonderbaarlijke wezens, MIDIAN genoemd. Hij gaat op stap naar Midian maar ongewild zet hij de mens op het spoor van de NIGHTBREED.

De NIGHTBREED zijn een stam van wezens die hun vorm kunnen veranderen, een overlijfsel van een door de mens bijna uitgeroeid schepselras. De Nightbreed zijn in hoofdzaak passief - het is beter ze te ontwijken dan tegen ze te vechten. Er zijn verschillende soorten Breed:

- BIG FLY (GROTE VLIEG)
 - Deze stort zich naar beneden en doet je vallen tenzij je knielt om dit te voorkomen. Je kunt hem geen kwaad doen.
- FATMAN (DIKKERD)
 - Hij loopt je in de weg en beweegt zich erg langzaam. Hij geeft ook over en het overgeefsel is vergiftig als je het aanraakt.
- SNAKEMAN (SLANGENMAN)
 - Hij zit maar te zitten en ratelt zijn staart. Als je hem benadert zou hij je kunnen slaan en je het scherm afduwen. Hij moet geduwd en van het scherm afgeschoten worden.
- DE BERSERKERS (ONGETEMDEN)
 - Groot en dreigend komt hij op je af en duwt je met zijn grote vuist. Je moet hem van het scherm af slaan.
- FLYING TEETH (VIEGENDEN TANDEN)
 - Vliegt op het scherm op de hoogte van je hoofd. Als je niet duikt wordt je omvergegooid.

HEAD MONSTER
(HOOFDMONSTER)
ROOF CRAWLER
(DAKKRUIPER)
HOPPER
(SPRINGEND BEEST)
SCORPION MAN
(SCORPIOENMAN)
EYEBALL MONSTER
(OOGBALMONSTER)

- Dit is een grote Berserker, die je slaat, maar als je hem op de kop slaat vliegt hij rond en scheldt hij je uit.
- Kruipt rond op het dak en werpt stenen op je.
- Springt de kamer rond en als hij je slaat, val je omver.
- Een schorpioen met het hoofd van een man. Hij kruipt naar je toe en slaat je met zijn staart.
- Dit is een enorme oogbal die zich bovenaan op het scherm rondbeweegt en probeert je in de ogen te kijken. Lukt dit dan komt er een straal uit en als je dan niet meteen wegkijkt, doet hij je kwaad.

De SONS OF THE FREE (ZONEN VAN DE VERLOSTEN) vormen een kwaadaardige organisatie. Ze zijn gekomen op de Nightbreed en Midian te verwoesten, tot de tanden gewapend met rakettwerpers, vlammenwerpers, machinegeweren, granaten, enz.

De Sons of the Free kunnen op de grond verschijnen of van bovenaf neervallen.

Er zijn vijf soorten Sons of the Free:-

MAN TEGEN MAN

- Zij rennen op je af en beginnen te slaan en te schoppen.

HANDGEWEER

- Ze vuren meerdere schoten af tot ze geen kogels meer hebben of tot je dichterbij komt. Dan gaan ze over tot een gevecht van man tegen man. Als je hen doodt en er zijn nog kogels in hun geweer kun je deze bemachtigen).

MACHINEGEWEER

- Ze vuren met tussenpozen een machinegeweer op je af maar als je te dichtbij komt of als ze willen stoppen, gaan ze over tot een gevecht van man tegen man.

RAKETWERPER

- Ze knielen neer met de werper en er komt een vizier over de Sons of the Free, dat op jou af komt. Als het vizier zich op jou vestigt, is de raket afgevuurd en heel moeilijk te ontwijken.

VLAMMENWERPER

- Ze proberen op een bepaalde afstand van je te blijven en gaan voor en achteruit terwijl ze hun vlammenwerpers afvuren. De vlam gaat of recht vooruit (spring erover heen) of naar boven (duik). Ze bewegen zich langzamer dan jij zodat je hen kunt benaderen. Dan gaan ze over tot een gevecht van man tegen man.

Het MASK (MASKER) is de alter ego van Boones dokter. Dokter Decker is in feite een massamoordenaar, volgt Boone naar Midian en leidt dan de Sons of the Free er naartoe. Boone moet het Mask verslaan om het spel af te maken.

Behalve de Sons of the Free en de Nightbreed zul je andere gevaren tegenkomen:-

MIJNEN

- Als je hierop trapt, vliegt je de lucht in. De omgeving wordt dan ook verwoest.

TIJDOMBOMMEN

- Deze worden er van de kant opgegooid, bewegen zich over het scherm en ontploffen bij aanraking als je ze niet bijtijds kunt bemachtigen.

GRANATEN

- Deze worden gegooid, bewegen zich over het scherm en ontploffen bij aanraking als je er niet overheen springt.

GRONDVUREN

- Deze vlammen op en verbranden je bij aanraking.

VALLENDE VUREN

- Deze zijn net als grondvuren maar komen naar beneden gevallen.

VALLENDE ROTSEN

- Deze doen pijn als je geraakt wordt

HANDEN VAN DE BERSERKERS

- Deze graaien je van onderaf en laten je omtuimelen.

ENERGIEDRUPPELTJES

- stijgen op van de grond en zullen je bij contact nieuwe kracht geven.

Om het spel helemaal af te maken moet je het volgende doen:

- 1) Bemachtig de 3 sleutels die toegang tot Midian verschaffen: in ieder stadium is er één. Om de 3e sleutel te bemachtigen moet je MASK verslaan (al zal hij naderhand ontsnappen).
- 2) Ga om de Necropolis heen en naar beneden via Midian naar BAPHOMET, de God van de Nightbreeds, die je zal dopen. Hij zal je helpen om jezelf voor korte periodes in CABAL te veranderen. CABAL kan een aanval beter weerstaan dan BOONE en heeft meer kracht dan zijn alter ego.
- 3) Open de deur naar de kamer van de BERSERKERS.
- 4) Tracht in Midian naar de oppervlakte te komen om het Breed te bevrijden. Zij vertellen je dan dat MASK je vriendinnetje LORI heeft.
- 5) Ga weer naar beneden toe en begin je laatste gevecht met het MASK. Als je de overwinning behaald hebt, moet je in Midian opnieuw naar de oppervlakte gaan om je te herenigen met LORI.

SLEUTEL OM SLEPOLONDERDELEN OVER TE SLAAN

Een grafisch paswoordsysteem geeft toegang tot het spel. De speler kan naar keuze een sleutel maken van onderdelen die op het scherm afgebeeld staan. Met de juiste sleutels kan de speler toegang krijgen tot een verder stadium in het spel. Deze sleutels worden op bepaalde punten op de achtergrond afgebeeld. Het level van de spelers en de voorwerpen in hun bezit worden naargelang de omstandigheden gewijzigd.

STATUSPANEEL

De status staat op twee panelen afgebeeld, één boven en één beneden het speelveld en bestaat uit:

DE STATUS VAN BOONE

- Het hoofd van BOONE verandert van kleur en definitie wanneer hij in een monster verandert en dan terug in een man.

RUIMTE VOOR BERICHTEN

- Deze beeldt algemene berichten af t.b.v. de speler zoals een waarschuwing, informatie over opladen en beledigingen!

VERMOGENSNIVEAU EN LEVEN

- Deze twee worden gecombineerd in de vorm van drie schedels die tot schedels inkringen als Boone gekweld raakt. Wanneer een compleet hoofd een schedel geworden is, valt Boone omver, sterft en wordt vervolgens door Baphomet weer tot leven gebracht. Na afloop van zijn laatste leven, sterft Boone en is het spel uit. Als Boone wat energie krijgt verandert allen de huidige schedel in een hoofd. Als je een hoofd eenmaal kwijt bent, ben je het dus voorgoed kwijt.

IN BEZIT ZIJNDE VOORWERPEN

- Deze worden op het onderpaneel afgebeeld.

RAADGEVINGEN EN TIPS

- Niet onnodig vechten want dan verlies je energie.
- Bewaar het geweer voor echt lastige protagonisten.
- Verwik zoveel mogelijk je energie.
- Probeer de vlugste weg te vinden tussen doelen.
- Teken een kaart.
- Sla hard en zonder aarzelen.
- Rapp altijd kogels op.

NIGHTBREED

Ocean Software Limited heeft de auteursrechten van de programmacode en grafische voorstelling. Deze mogen zonder schriftelijke toestemming van Ocean Software Limited op generlei wijze gereproduceerd, opgeslagen, verhuurd of uitgezonden worden. Alle rechten wereldwijd voorbehouden.

TOEKENNINGEN

Codering: Impact Software Development Ltd.

Muziek: Matthew Cannon

©1990 Morgan Creek Productions

©1990 Ocean Software Ltd.

Alle rechten voorbehouden.

